El libro mágico de Merlín

susaeta

El libro mágico de Merlín

Este libro mágico pertenece a:

Jean-Yves Hauradou

Bozzi Sayavedra Andrade

Dirección editorial: Natalia Hernández
Texto: Fabrice Colin y André-François Ruaud
Ilustración: Arnaud Cremet y Vincent Dutrait
Diseño: Maryl Foucault
Corrección: Fernando Valdés / Equipo Susaeta
Maquetación: Miguel Ángel San Andrés / Equipo Susaeta

Cualquier forma de reproducción o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización del titular del copyright. Diríjase además a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© SUSAETA EDICIONES, S.A. - Obra colectiva
C/ Campezo, 13 - 28022 Madrid
Tel.: 91 3009100 - Fax: 91 3009118
www.susaeta.com

El libro mágico de Merlín

susaeta

Contenido

12 ~ Las notas secretas de Merlín

14 Animales mágicos y monstruos inquietantes

16 Sirenas: las hijas del mar

18 *Bakemono*: animales que se transforman

20 *Banshees*: un grito en la noche

21 Cuervo: el mensajero de luces y sombras

22 Centauros: los hombres-caballo

24 Dragones: lagartos de fuego

26 *Gremlins*: duendes de la aviación

28 Unicornio: el caballo de la luz

30 Lobo: el falso malvado de la historia

32 Muertos vivientes: la vida a dos metros bajo tierra

34 Árboles parlantes: magia vegetal

36 ~ El país de Merlín

38 Hadas y otras criaturas de apariencia humana

40 Elfos: los arqueros del bosque

42 Faunos: los guardianes de la vida silvestre

44 Hadas: las grandes damas de la magia

46 Seres mágicos del musgo y de las setas

47 Seres mágicos de los vientos: un soplo de magia

48 Seres mágicos de las nubes: gigantes en el cielo

50 Seres mágicos de la arena
52 Gigantes: grandes y estúpidos

54 ~ Las notas secretas de Merlín

56 *Hobbits*: pequeña estatura, gran corazón
58 Hombres lobo y otras criaturas nocturnas
60 Duendes y trasgos: el pueblo pequeño
62 Enanos: el pueblo subterráneo
64 Ogros y cocos
66 Brujas: las eternas despreciadas
68 *Trolls*: hijos de la Tierra

70 ~ En la casa de Merlín

72 Reinos y castillos de otros tiempos
74 Camelot y la búsqueda del Santo Grial
76 Mundos encantados: los múltiples reinos de la magia
77 Gormenghast: el castillo-laberinto
78 Bosques: el misterio de los orígenes
80 Islas encantadas: las perlas del océano
82 Jardines secretos: magia de aspecto cotidiano

84 ~ Las notas secretas de Merlín

86 El más allá: el enigma de la muerte
88 Narnia: el país del gran león

90 Oz: un mundo de magia y aventuras
92 La Tierra Media: el bien y el mal enfrentados
94 Tir Nan Og: el paraíso de las hadas

96 ~ Los viajes mágicos

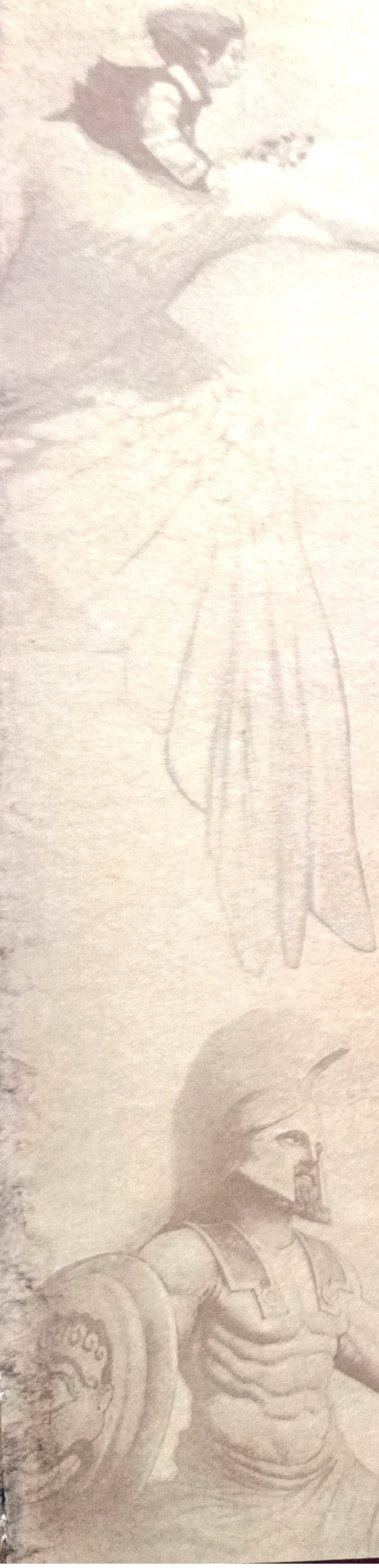
98 Héroes y personajes famosos
100 Alicia: eternamente encantada
102 El Rey Arturo: señor de la Tabla Redonda
104 Baba-Yaga: la bruja rusa
106 Mercader de arena y mercader de sueños
108 Los hermanos Grimm: cuentistas a su pesar
109 Los piratas: paladines de la libertad

110 ~ Las notas secretas de Merlín

112 Nils Holgerson: el travieso arrepentido
114 Peter Pan: la guerra a los adultos
116 Robin Hood: justicia para los pobres
117 Pinocho: un corazón bajo la madera
118 La Reina de las Nieves: soberana del frío
120 Ulises: el primer aventurero

122 ~ Las notas secretas de Merlín

124 Objetos y rituales de hechicería
126 Escuelas de magia: no se parecen a ninguna otra



128 Espadas mágicas: el filo del poder

130 Libros de magia: sortilegios al alcance de la mano

132 Magos: creadores de una realidad diferente

134 Objetos mágicos: no deben caer en malas manos

135 Poción mágica: bebe y verás...

136 Puertas mágicas: conexiones entre dos mundos

138 ~ Las notas secretas de Merlín

140 Leyendas y cuentos maravillosos

142 Cuentos de hadas: oscuros sueños de la infancia

144 La muerte: esa gran desconocida

146 Walpurgis: la noche de las brujas

147 Halloween: la noche de los muertos

148 La búsqueda, no hay aventura sin ella

150 Las mil y una noches: torrente de leyendas

152 Papá Noel: no sólo rojo y blanco

154 Dioses: seres superiores inmortales

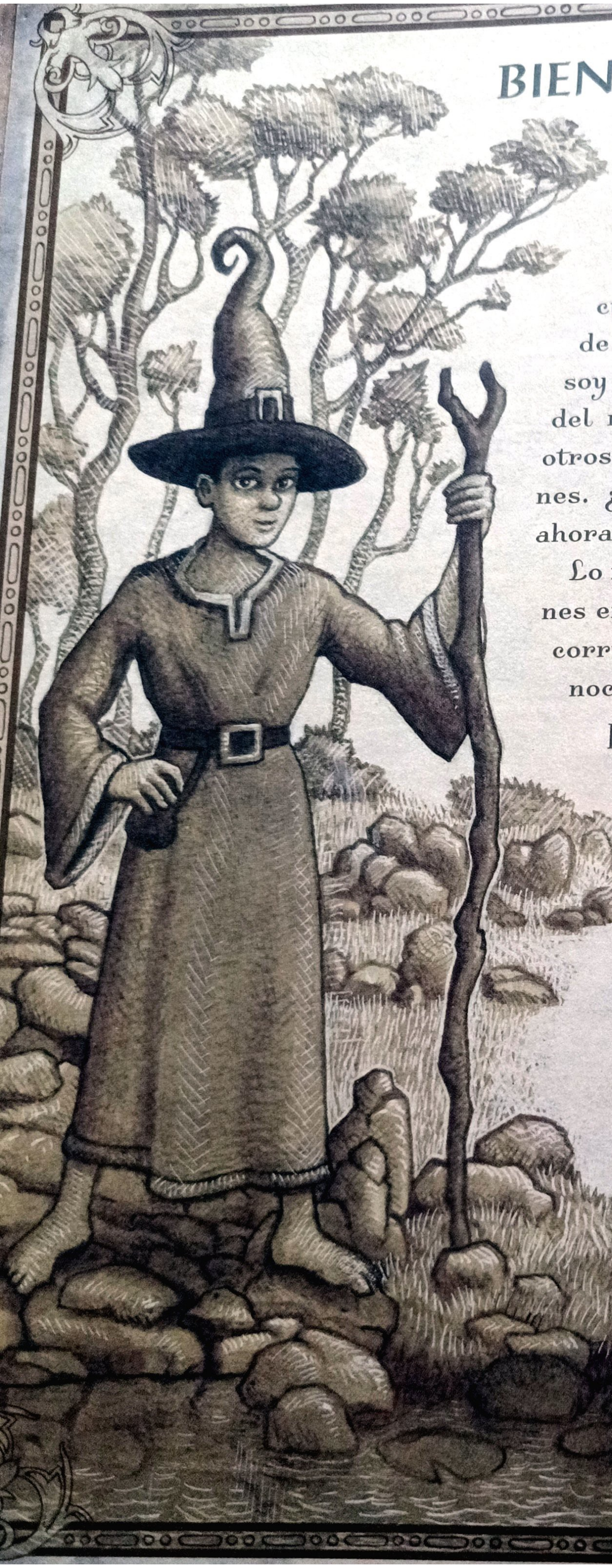
155 Sueños: los viajes interiores

156 ~ Las notas secretas de Merlín

158 Cuaderno de notas del aprendiz de mago

172 Solución a las preguntas p. 111

BIENVENIDO, AMIGO LECTOR



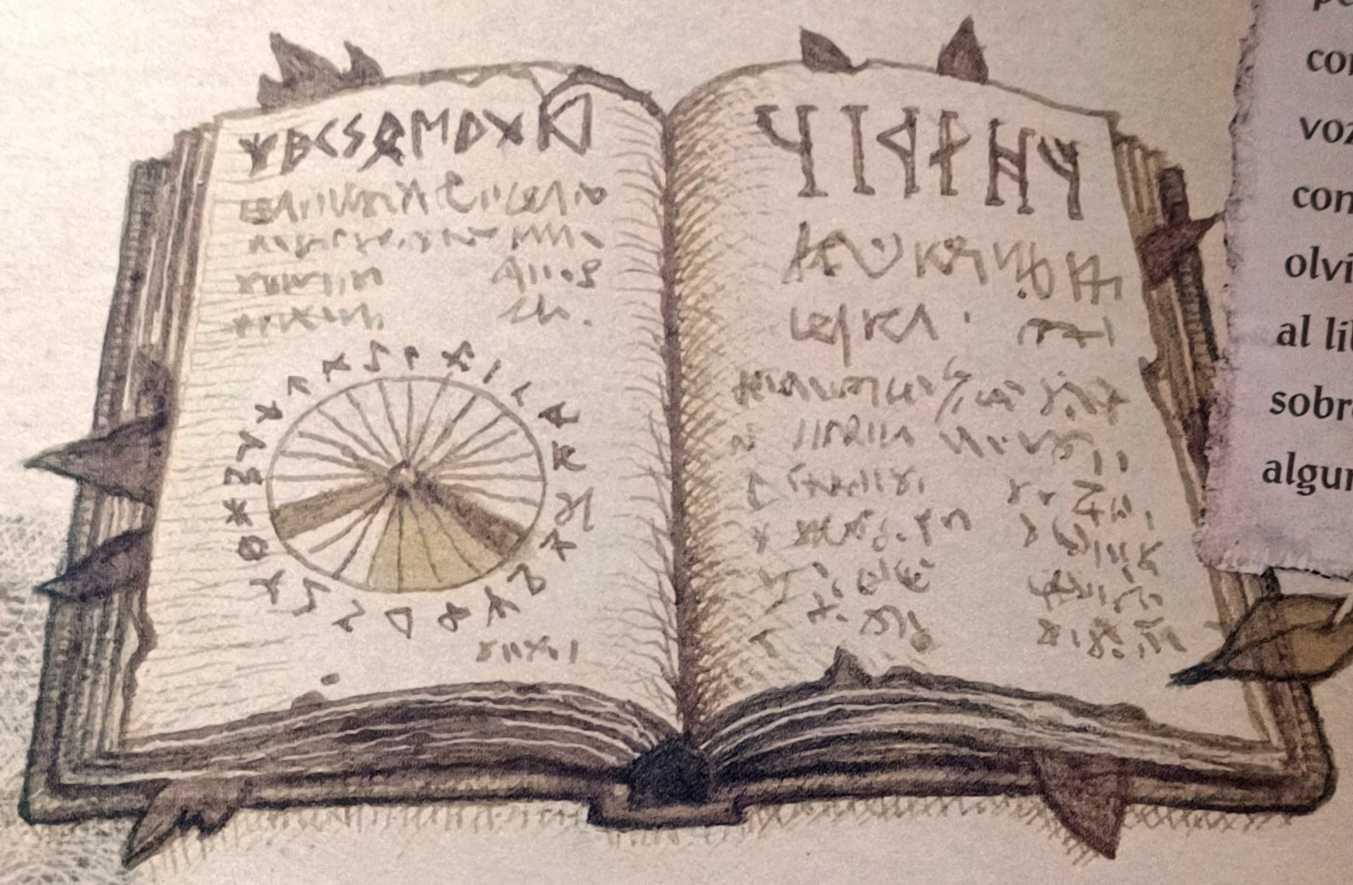
Me llamo Merlín. ¿Te dice algo mi nombre? No me extraña, ¡de mí se cuentan tantas cosas! Unos dicen que soy hijo de un demonio y una mujer; otros afirman que soy el confidente del rey Arturo y el mayor mago del mundo; algunos me consideran inmortal, y otros muchos aseguran que hablo con los dragones. ¿Sabes una cosa? Todo es cierto, pero eso ahora poco importa.

Lo realmente importante es el libro que sostienes en tus manos: mi obra. Durante siglos he recorrido territorios misteriosos y ocultos, he conocido miles de reinos y afrontado terribles peligros, me he enfrentado a enemigos temibles con un único objetivo en mente: escribir una enciclopedia de los mundos maravillosos. Mi trabajo está al fin terminado y ha dado su fruto. Criaturas mágicas, personajes de leyenda y países fabulosos te esperan en las páginas de este gran libro. ¡Te garantizo que no olvidarás fácilmente este viaje!

Las notas secretas de Merlín

CÓMO LEER UN LIBRO DE MAGIA

- Apoya bien el libro y ábrelo con cuidado.
- No escribas nada en sus páginas, porque las palabras podrían alterar la magia del libro.
- Usa como marcador de páginas una hoja de árbol, preferentemente de haya.

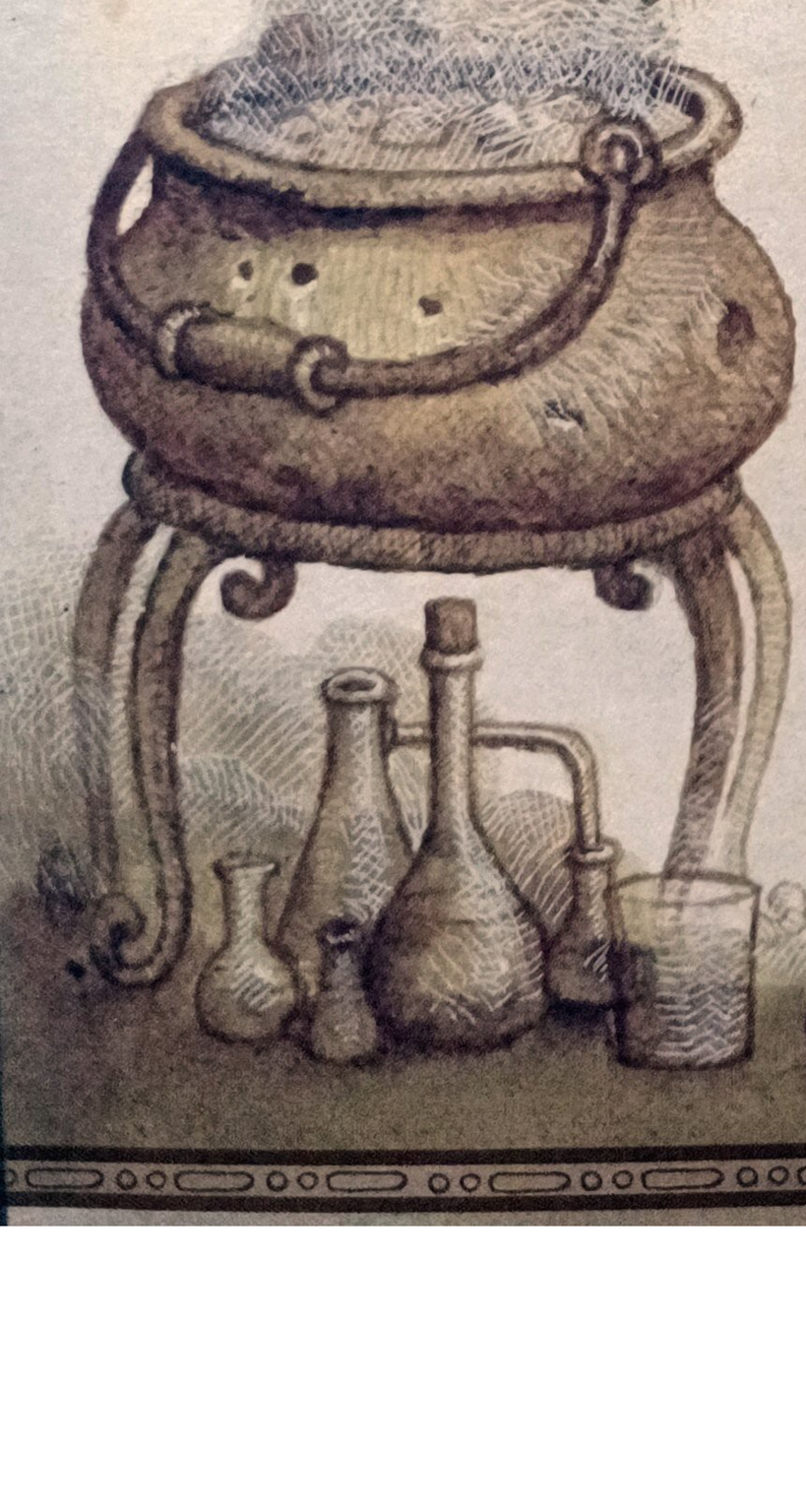


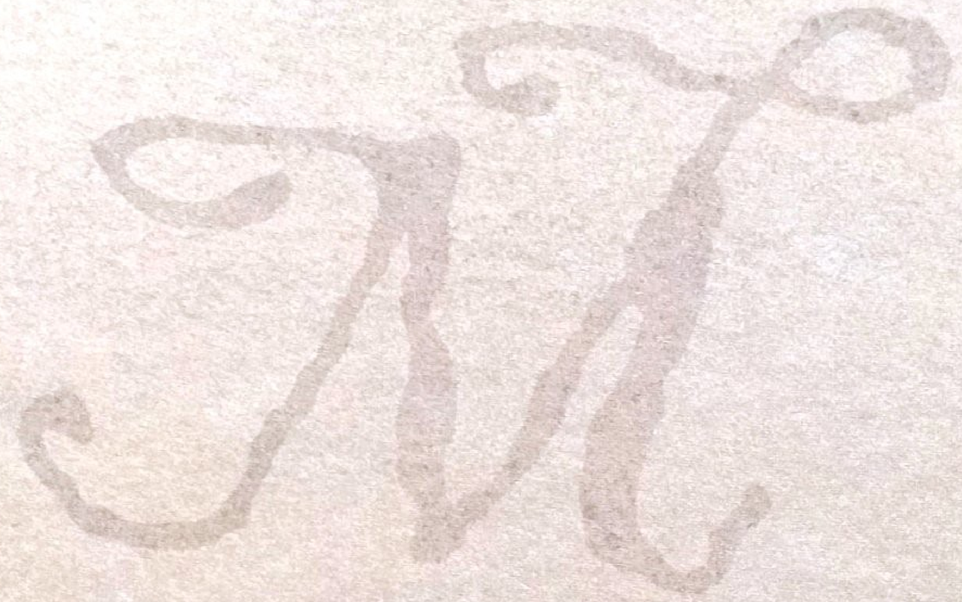
Importante

No dejes nunca un libro de magia en manos de una persona que no sea de confianza. No leas nunca en voz alta las fórmulas antes de conocer sus consecuencias. No olvides nunca pedir disculpas al libro si se te cae al suelo, sobre todo si está abierto por alguna de las páginas.

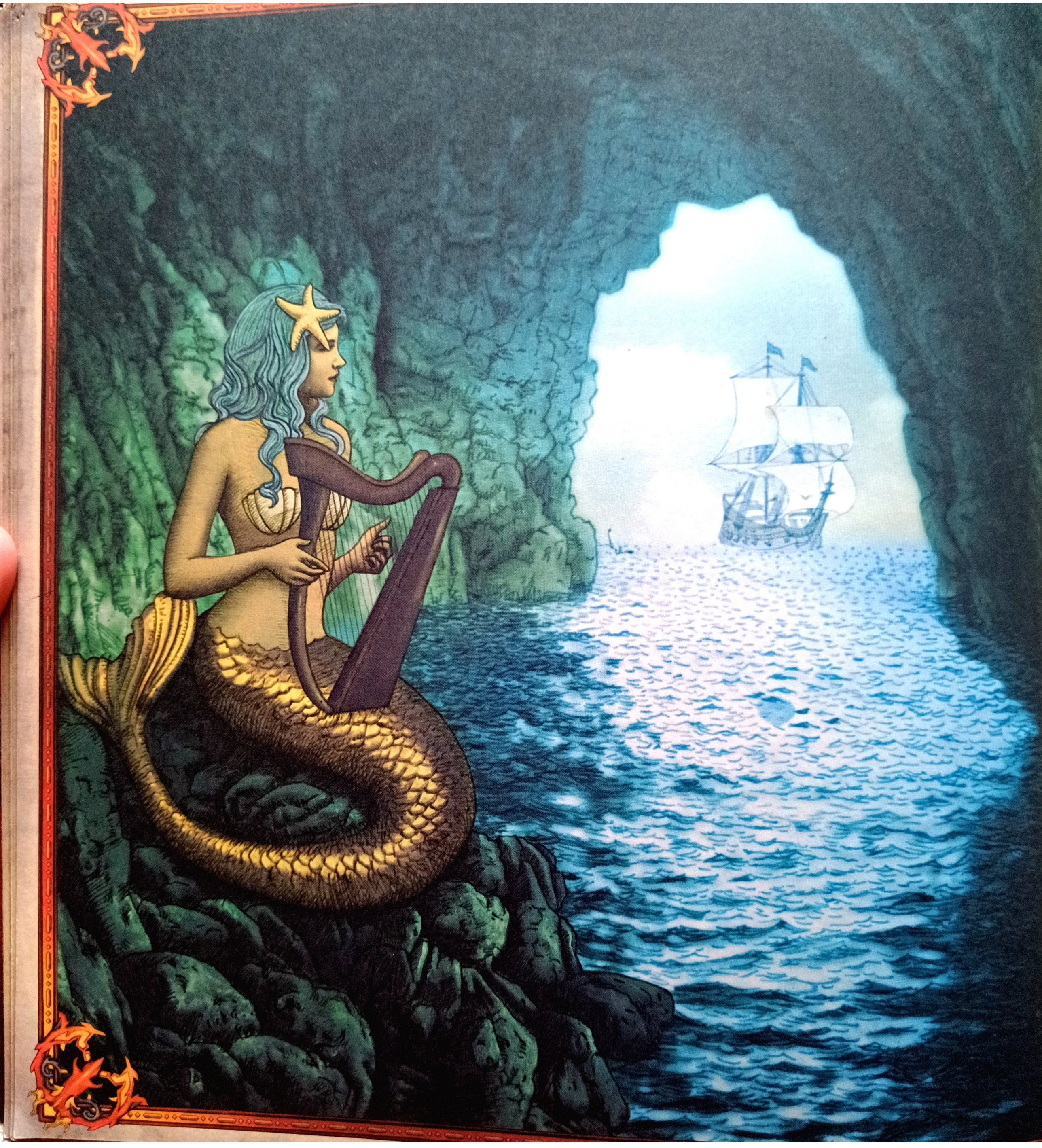
HAY DOS CLASES DE MAGIA

La magia blanca, benéfica, y la magia negra, maléfica. En ambos casos, el poder de los NOMBRES es muy importante: por ejemplo, yo utilizo el nombre de Merlín, pero mi verdadero nombre es un secreto. ¿Tienes tú un nombre secreto?

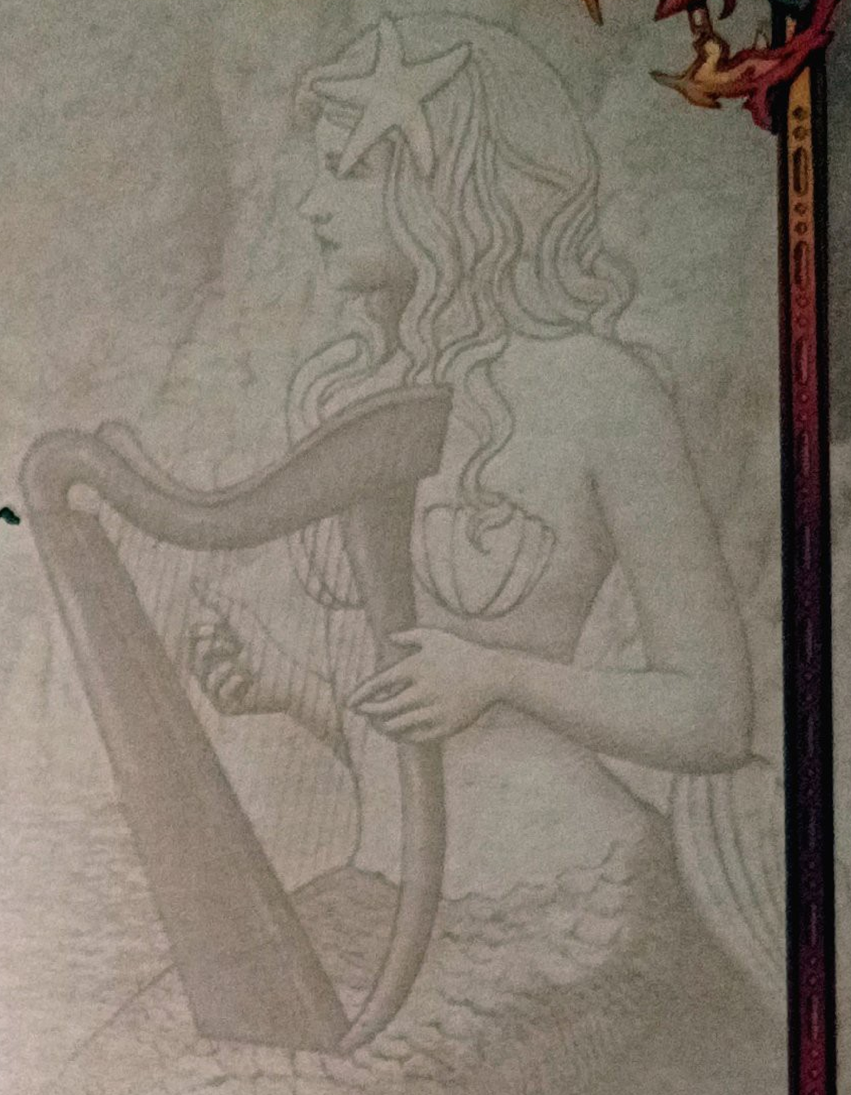




Animales mágicos y monstruos inquietantes



Sirenas:
las hijas del mar



De los pueblos mágicos, quizá sea el más conocido por los hombres. Sin embargo, existen varias clases de sirenas. ¿Sabías que las sirenas griegas eran aves con cabeza y busto de mujer que vivían en islas rocosas del Mediterráneo? Estas sirenas aladas tenían un aspecto en común con sus primas marinas: atraían con su canto a los humanos y los devoraban. Las marinas poseen, desde las caderas al rostro, el aspecto de una bella joven humana, pero la parte inferior de su cuerpo tiene forma de cola de pez. Generalmente, viven en el mar, pero no le hacen ascos al agua dulce, pues también aparecen en algunos grandes ríos: es el caso de la ondina Lorelei en el Rin o las *dracs* del Ródano.

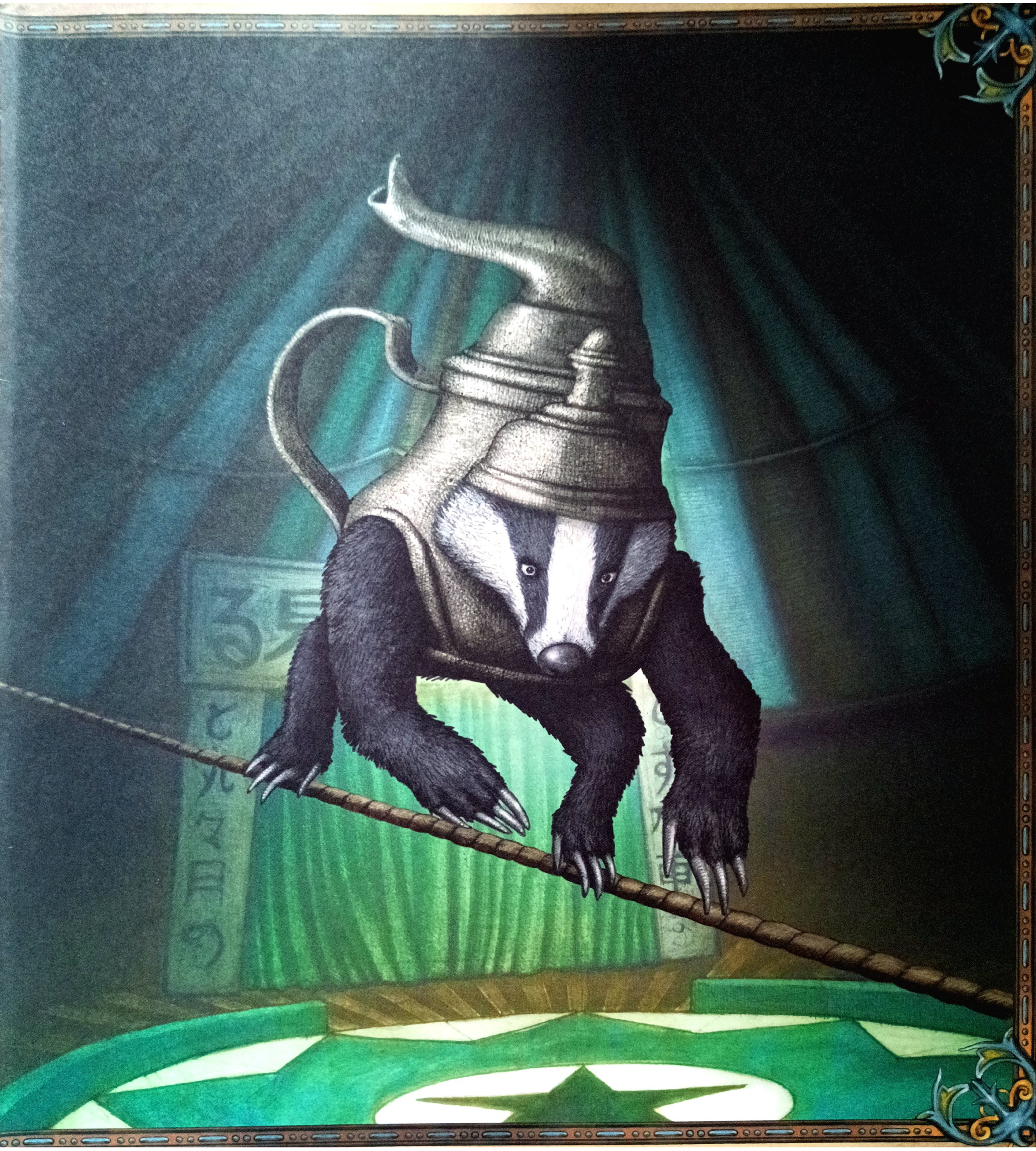
En ocasiones, las sirenas se acercan a la playa, ocultan sus escamas entre las rocas y, transformadas en mujeres, disfrutan tanto al disponer de piernas que bailan toda la noche. Claro que semejante baile no siempre pasa inadvertido. Sucede a menudo que los hombres se enamoran de una sirena que baila en la playa y, para atraer el amor de la hermosa joven, se apropian de su cola de escamas. Mientras ésta no le sea devuelta, la sirena deberá permanecer en tierra junto al hombre que se la ha robado. Es una estratagema peligrosa, pues muchos pescadores, después de vivir toda su vida felices con una sirena, han visto como ésta regresaba un día al mar sin mirar atrás al haber encontrado su cola escondida en cualquier recóndito lugar de la casa.

Bakemono: animales que se transforman

Si hubieses nacido en Japón, tal vez mirarías a los animales de otra manera. En ese lejano país, los espíritus de la naturaleza adoptan la forma de un zorro *(kitsune)*, un gato *(neko)*, un jabalí *(inoshishi)* o un tejón *(tanuki)*. Se les conoce con el nombre de *bakemono* o diablillos y, como la mayoría de los seres mágicos, no son ni buenos ni malos. Se entretienen gastando bromas pesadas a los humanos o son condescendientes con ellos. Poseen la capacidad de transformarse en humanos a voluntad, pero a menudo tienen problemas para ocultar su rostro bajo esta apariencia y han de ponerse un sombrero (una hoja puede bastarles).

El zorro y el gato son las dos formas más comunes de estos seres mágicos. El jabalí es el que suele hacer más trastadas. En cuanto al tejón, es el más inofensivo de todos: glotón, jovial y con frecuencia torpe, si se burla de los humanos, es siempre con amabilidad. Se cuenta que en la época en la que se estaba construyendo el ferrocarril cerca del pequeño pueblo de montaña de Takamori, los habitantes se despertaban sobresaltados por el sonido de una locomotora a vapor, aunque el servicio ferroviario no funcionaba aún de noche. Finalmente, se descubrió a varios tejones en un túnel que, para divertirse y asustar a los humanos, habían logrado imitar el sonido del tren.

Una de las desventuras más conocidas de un *tanuki* es la de aquel que para ayudar a su amigo, un pobre granjero, se transformó en tetera. El granjero vendió la tetera a un monje y éste la puso al fuego. El *tanuki* se despertó de golpe y salió corriendo, pero el fuego le había afectado y no logró recuperar del todo su forma inicial. Acabó sus días como atracción de feria: un ser mitad tejón y mitad tetera que bailaba sobre un alambre.



Banshees: un grito en la noche

El mundo de las hadas esconde muchos peligros. Es forzoso, por tanto, que te hable de las *banshees*. No son necesariamente perversas, pero su aparición anuncia desgracias. Lo más habitual es que las *banshees* adopten la forma de una mujer pelirroja. Por la noche, encaramada a un tejado, aúlla a la luna: avisa de que en esa casa alguien va a morir o va a ocurrir algo terrible. El grito de las *banshees* es el más triste, el más atroz y el más estremecedor que puedas imaginar. En ocasiones se reúnen varias para aullar, presagiando o celebrando una gran catástrofe o el fallecimiento de una persona importante. Más de un soberano se ha enterado así de que su fin estaba próximo. Por supuesto, oír gritar a una *banshee* en el campo es un signo de mal agüero, pero escucharla encima de nuestro tejado es aún peor.

En Irlanda (donde las conocen con el nombre de *Bean Sidhe* o hadas de las colinas), las *banshees* adoptan generalmente la apariencia de una mujer de pelo largo, con un vestido verde y una capa gris. Debido al llanto, sus ojos están muy enrojecidos. En las regiones francesas de Bretaña y Vendée, donde se las llama «lavanderas nocturnas», algunas *banshees* lavan ropa en lugares aislados. Si se las descubre, hay que ayudarlas a escurrir la colada. No hacerlo a su lado supone la muerte fulminante. En otros tiempos, una *banshee* podía llegar a un pueblo a bordo de una carroza negra, cuyo conductor carecía de cabeza.

Cuervo:
el mensajero de luces y sombras

El cuervo es uno de los animales más comunes en nuestro territorio y también uno de los menos conocidos. Como sucede con las ratas, resultan un poco inquietantes. Su plumaje negro, su graznido siniestro y su tendencia a alimentarse de carroña ha bastado para crearle una mala reputación y colocarle en la lista de animales nefastos, al lado de la serpiente y la araña. En mi opinión, el cuervo no merece ese trato. Claro está que los hay maléficos, aquellos que acompañan a brujas odiosas y les susurran al oído comprometedores secretos. Pero otros no son más que nigromantes disfrazados, que pueden cambiar de forma para despistar a sus enemigos. En general, los cuervos son unas aves muy útiles: limpian el mundo de cadáveres y, sobre todo, transportan las almas de los difuntos.

Al igual que el lobo, el cuervo está lleno de contradicciones, pues simboliza a la vez la luz y la oscuridad, la muerte y la vida. Con frecuencia está próximo a los dioses: en la mitología nórdica, Hugin y Munin son dos cuervos compañeros del dios Odín. Entre los celtas, los cuervos estaban asociados con la guerra, en particular con Badb, temible diosa guerrera.

El cuervo es un ave muy relacionada con los ojos. No sólo porque se le atribuyan facultades de clarividencia, que las posee, sino porque los ojos de los muertos son su primer alimento en un campo de batalla. ¿Delicioso, verdad?

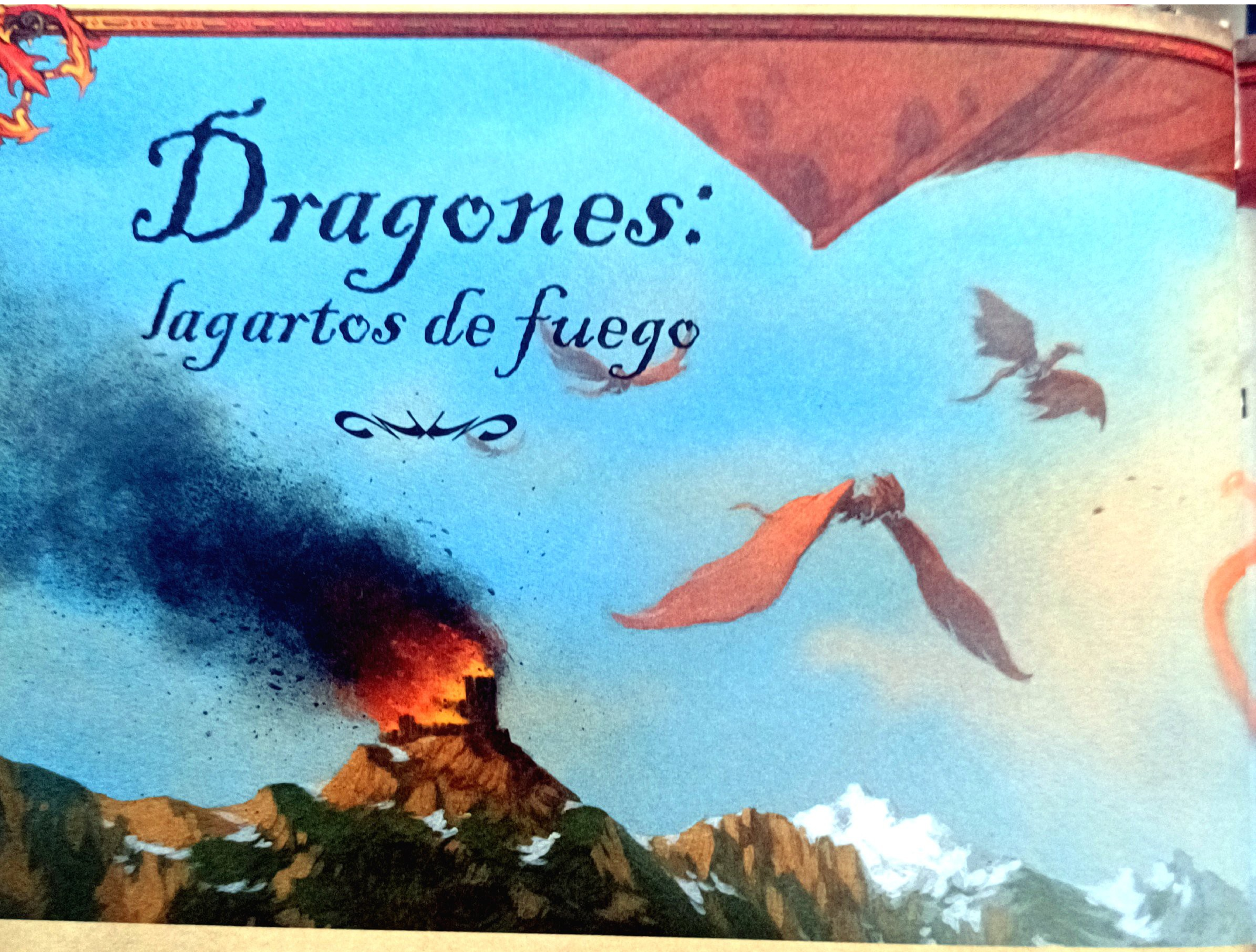
Centauros: los hombres-caballo

Me gustaban mucho los centauros, pero creo que ya han desaparecido todos. Puede que hayas visto alguna ilustración de estos belicosos seres: los centauros eran seres mitad caballo y mitad humano. Imagina que sustituyes las piernas de un humano por el cuerpo de un caballo y tendrás una idea de su apariencia. Pero recuerda que no les gusta nada que se los compare con un animal. Si por casualidad te cruzases con uno, será mejor que evites hablar de su aspecto, porque son seres muy fieros... y a menudo violentos.

Estos valientes guerreros vivieron hace mucho tiempo. Habían establecido su territorio en las actuales Tesalia y Peloponeso, lugares que he visitado con frecuencia y que ahora pertenecen a Grecia. Los centauros vivían como los humanos, agrupados en torno a poblados con granjas, pero no les caían muy bien sus primos de dos patas –los humanos–, y era habitual el conflicto con ellos. A mí me toleraban porque soy un mago, pero por un hombre corriente no tenían el menor aprecio: demasiadas guerras y traiciones les habían hecho desconfiar de los humanos. De hecho, fueron sus continuas querellas con los griegos las que supuestamente acabaron con su raza.

La más famosa de estas guerras fue librada contra los lapitas, un pueblo de Tesalia vecino de los centauros. Ansioso por sellar una paz delicada, el rey lapita invitó a los centauros a su boda, quienes por desgracia estaban poco habituados al vino: se emborracharon y provocaron un enfrentamiento con los humanos, incluso trataron de raptar a las mujeres, sin olvidarse de la recién casada. En el combate que siguió murieron numerosos centauros bajo la lluvia de flechas envenenadas de los lapitas. He oído decir que los centauros se retiraron a una isla para vivir tranquilos, lejos de los hombres, una isla llamada Atlántida. ¿Conoces la leyenda de esta misteriosa isla que tras un enorme cataclismo fue engullida por el mar?

Dragones: lagartos de fuego



No hay que creer todo lo que se cuenta. Aunque viva recluido en un bosque, me mantengo al día y he visto todos esos libros que describen a los dragones como dinosaurios con alas que escupen fuego. Vale, de acuerdo: algunos dragones son así. Aloysius, por ejemplo. ¡Pero no todos! Las leyendas recogen sobre todo las historias de los dragones más grandes y fieros, los que viven en lo más alto de las montañas, dentro de inmensas grutas, donde disfrutan almacenando oro. Así son los dragones del Norte. En el Lejano Oriente, por el contrario, los dragones no tienen alas. Son similares a serpientes gigantes, largas e inmensas, y se los conoce con el nombre de *veyrs*. Estos dragones viven bajo tierra: se deslizan por laberintos de cavernas y pasajes subterráneos, surgiendo a veces de una cueva para atrapar un ciervo o a un viajero despistado. Cuando viajo por China, suelo encontrarme con ellos.

Algunos no son feroces, y la mayoría son muy sabios. Poseen una brillante inteligencia y una memoria aún más asombrosa que la mía. Logré hacerme amigo de uno de ellos y descubrí secretos apasionantes.

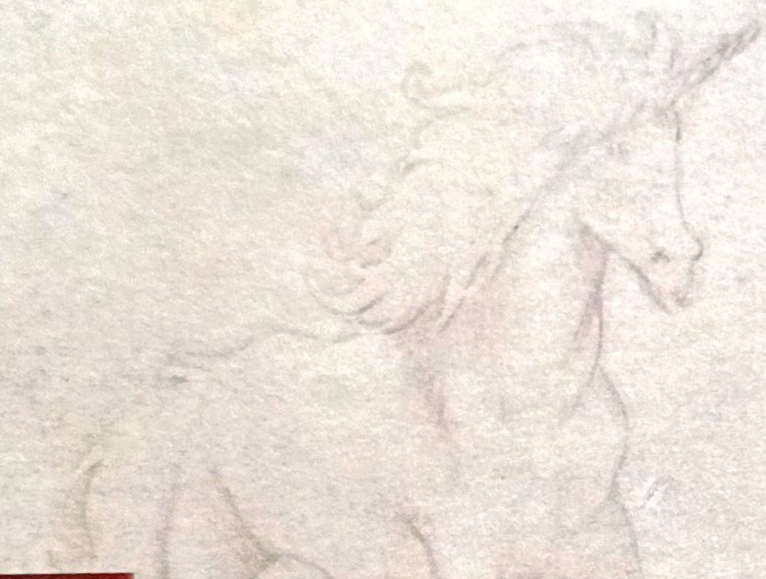
En el Sur y en algunas islas lejanas, hay dragones minúsculos: no son más que lagartos voladores, pero de una gracia y una belleza sin par. Conozco mundos donde se los adiestra para entretener a los cortesanos, o bien para que se transformen en poderosos y feroces aliados de un caballero.

Por último, los dragones más discretos, y también los más grandes, son los invisibles: pueden cubrir con su sombra un enorme castillo, o incluso permitir que crezca una ciudad sobre su lomo, como se dice que fue el caso de Bangkok, por la disposición de muchos de sus edificios, que recuerda a la de las escamas de un dragón.

Gremlins: duendes de la aviación

Compruebo en mis notas que el cine ha contado montones de bobadas sobre los *gremlins*. ¡Menudo despropósito! Estoy seguro de que a los auténticos *gremlins* no les ha hecho ninguna gracia todo esto y han debido de jugarles alguna que otra mala pasada a esos tipos de Hollywood. Porque, en eso sí tenía razón la industria cinematográfica, los *gremlins* son unos diablillos muy revoltosos a los que les encanta gastar bromas pesadas. Pueden adoptar la apariencia de una liebre de revuelto pelaje y cara alargada o, de forma más habitual, el aspecto de un hombrecillo vestido con una cazadora de aviador y botas de cuero, con pequeños cuernos sobre la cabeza y, en algunos casos, también poseen unas pequeñas alitas en los tobillos que les permiten maniobrar mejor en el aire. Los *gremlins* están entre los duendes más modernos: como les gustan las alturas, han creado colonias a bordo de los aviones. Sé de buena tinta que, durante la Segunda Guerra Mundial, los militares tuvieron muchos problemas con ellos: los *gremlins* se divertían vaciando depósitos, cortando cables o haciendo agujeros en el fuselaje de los aviones. No obstante, no siempre son perversos: al contrario, más de un avión gravemente dañado ha conseguido regresar a su base milagrosamente gracias a que a los *gremlins* les había caído simpático el piloto. En mis viajes por otros mundos, me he desplazado alguna vez en dirigible. ¿Adivina quién era el piloto? ¡Un *gremlin*, por supuesto!

Unicornio: el caballo de la luz



En la Tierra Encantada no existen solamente seres mágicos. En esos extraños lugares, todo es sorprendente. Se pueden recoger, por ejemplo, manzanas de oro. Aunque, te aviso: no se te ocurra comer nada en la Tierra Encantada o no podrás regresar a tu hogar.

También los animales son mágicos. Hay salmones que predicen el futuro; ruiseñores que cantan al amor; unos pequeños y letales reptiles llamados basiliscos capaces de petrificarte con su mirada; criaturas aladas tan descomunales que cazan elefantes, y salvajes mantícoras, seres con cuerpo de león y rostro humano que poseen un aguijón de escorpión en el extremo de la cola y tres hileras de afiladísimos dientes. Sin embargo, el más famoso de los animales encantados es, claro está, el unicornio. Desde lejos se parece a un caballo, aunque de resplandeciente belleza y reluciente pelaje. Un largo cuerno retorcido en espiral surge de su frente de color blanco inmaculado. Además, tiene una ligera barbita, como las cabras. El unicornio, esquivo y orgulloso, es uno de los animales míticos más hermosos. En algunos mundos, los unicornios se desplazan en manada; en otros, viven en soledad, pero siempre exhiben la misma hermosura y elegancia. Son muchos los cazadores que han intentado capturar un unicornio: su cuerno posee cualidades milagrosas y su sangre es el principal ingrediente de algunos filtros de inmortalidad.

No obstante, es muy raro que un unicornio se deje atrapar; y sólo una doncella de corazón puro puede acercarse a este maravilloso animal.

Lobo:
el falso malvado de la historia

En los cuentos de hadas, el lobo suele ser presentado como un animal malvado y avieso que sólo piensa en devorar niños. No siempre ha sido así. Los pueblos prehistóricos, por ejemplo, admiraban al lobo y envidiaban sus cualidades de cazador. Otro tanto sucede con los esquimales: cuando el dios del cielo Käila ofreció a su pueblo el jabalí, les envió también al espíritu del lobo (Amarok) para ayudarles en la caza. Los turcos y mongoles veneraban al lobo azul, supuesto antepasado del gran conquistador Gengis Khan. Entre los iroqueses, el lobo, como el cuervo, ayudaba a las almas perdidas a encontrar el mundo de los muertos.

Realmente, el lobo fue en otro tiempo el rey de los animales. En China y Egipto representaba la luz, y en Grecia arrastraba el carro solar del dios Zeus. El dios nórdico Odín (sí, el de los cuervos) iba acompañado de dos lobos: Geri, el glotón, y Freki, el voraz. Y no nos olvidemos de Roma. El dios Marte se unió a la vestal Rhea Silvia bajo la apariencia de un lobo y tuvieron dos hijos gemelos, Rómulo y Remo, fundadores de Roma. Como eran muy pequeños, los niños no podían valerse por sí mismos y el dios Marte les envió a una loba para que los amamantase y cuidase. Por eso a los romanos se les conoció durante mucho tiempo como «los hijos de la loba». Pero, he aquí que las cosas se torcieron para el lobo con la llegada de la Edad Media. Poco a poco, su imagen se fue tornando tremendamente negativa. Se convirtió en la encarnación del diablo y se le comenzó a exterminar sin piedad por toda Europa. Habría que añadir que rondaban historias inverosímiles, como la del hombre lobo de Gévaudan, que afectaban a las mentes calenturientas. Más adelante, muchos cuentos de hadas, como el de Caperucita roja, acabaron de arruinar la reputación de nuestro pobre amigo.

El lobo no es un enemigo público. Está demostrado que este hermoso animal, incluso cuando está hambriento, no ataca jamás al hombre y es de una nobleza sin igual.

Muertos vivientes: la vida a dos metros bajo tierra

Los zombis, un tipo de muerto viviente, son cadáveres que han vuelto a la vida inexplicablemente, aunque a veces son resucitados por medios mágicos, algo que yo no haría nunca bajo ningún concepto. Los zombis, al estar muertos, tienen la piel grisácea, y sus heridas resecas y orificios bullen de gusanos e insectos. ¡Y qué hedor putrefacto dejan a su paso! En resumen: no son la clase de invitados que llevarías a una fiesta.

Los muertos reanimados se guían por un único instinto: alimentarse de los vivos, es decir, de nosotros... Por suerte, los zombis no son muy inteligentes. Su menoscabado sistema nervioso no les permite realizar alardes gimnásticos y suelen moverse con lentitud. Uno solo no parece una gran amenaza, pero el problema con estos seres es que suelen desplazarse en grupos numerosos y, lo peor de todo, es que son... ¿cómo decirlo...? ¡Contagiosos! La víctima de un mordisco zombi morirá y resucitará para engrosar las filas de sus verdugos.

Si deseas convertirte en cazador de muertos vivientes, un oficio algo peligroso pero bien remunerado, tendrás que aprender a distinguir a las diferentes criaturas que se agrupan bajo ese término: los *goules* o necrófagos, para empezar, son muertos vivientes muy inteligentes que se alimentan de cadáveres; los *liches* son magos ya fallecidos que se mantienen con vida gracias a sus poderes; las momias son cadáveres embalsamados (a los que se les extraen los principales órganos vitales) que reviven para castigar a los profanadores de tumbas; los esqueletos son muertos vivientes encargados de custodiar un lugar (suelen estar bajo el control de un mago o cobran vida cuando se traspasa el umbral de una zona prohibida); por último, los vampiros, dueños y señores de la noche, que se alimentan de la sangre de sus víctimas para perpetuar su existencia y pueden transformarse en murciélago, rata, insecto o convertirse en niebla. Sin embargo, la luz del sol los aniquila de manera fulminante.

Árboles parlantes: magia vegetal

En los mundos que he visitado a lo largo de los años, no es extraño encontrar árboles parlantes. Son muchos los relatos mitológicos que evocan sus palabras. Los más conocidos son los *ents* de la Tierra Media, capaces incluso de desplazarse, pero puedo citar muchos otros:

* El árbol indio del Sol y de la Luna, famoso por sus precisas predicciones. Durante el día, este árbol habla como un hombre y, por la noche, como una mujer. Alejandro Magno y Marco Polo recurrieron a sus servicios.
* El Olmo parlante de Etiopía, al que le gusta sumarse a las discusiones filosóficas que se desarrollan bajo sus ramas.
* En Irlanda, son muchos los árboles que se ofrecerán a ayudarte si buscas el oro de un *leprechaun* o gnomo irlandés. Te aconsejo que no prestes demasiada atención a su cháchara.
* Entre los celtas, encontramos cierto número de robles-oráculo. Sin embargo, no te hagas ilusiones, ya que tengo la impresión de que los únicos capaces de entenderlos son los druidas.
* Si hemos de creer al poeta Dante, los hombres que se suicidan se transforman a menudo en árboles en el bosque de los suicidas del Infierno.
* Hay perales sabios en el universo del Discomundo de la escritora Terry Pratchett, y su madera sirve para fabricar objetos mágicos.
* En el poema Jabberwocky de *Alicia en el país de las maravillas* se menciona el árbol Tumtum, pero nadie sabe qué aspecto tiene.

Sigue siempre estos consejos cuando estés en presencia de un árbol mágico: no duermas bajo sus ramas, no le arranques hojas, no grabes nada en su corteza y nunca comas sus frutos. Resumiendo: no lo toques, no lo dañes y, a poder ser, no le interrumpas mientras habla. La gran mayoría de los árboles mágicos son bondadosos, pero no olvides que son mucho más viejos que tú y capaces de inventarse toda clase de historias y engaños para matar el aburrimiento.

EL BOSQUE DE BROCELIANDE

Broceliande es mi hogar y mi prisión desde el día en el que la bruja Morgana me lanzó un hechizo, y de eso ya hace muchos siglos.

Podría lamentarme, pero no lo hago. En primer lugar, porque mi «celda» es un paraíso mágico del que conozco hasta el más recóndito rincón. Y en segundo lugar, porque, aunque me está prohibido abandonar físicamente Broceliande, nada me impide, gracias a un artilugio de mi invención, explorar infinidad de mundos.

Habitado por hadas, ninfas y duendes, y repleto de árboles centenarios, piedras musgosas y helechos gigantes, mi bosque se abre cubriendo con su espesura el Valle sin Retorno.

La leyenda cuenta que si alguien se pierde en este lugar, deberá permanecer en él eternamente. Evidentemente, esto es una exageración: cuando, en ocasiones, visitantes imprudentes se extravían durante algunos días en él, acaban por encontrar el camino de salida con la ayuda de Sirio y Luna, mis dos unicornios.

LA FUENTE DEL ÁRBOL DE ORO

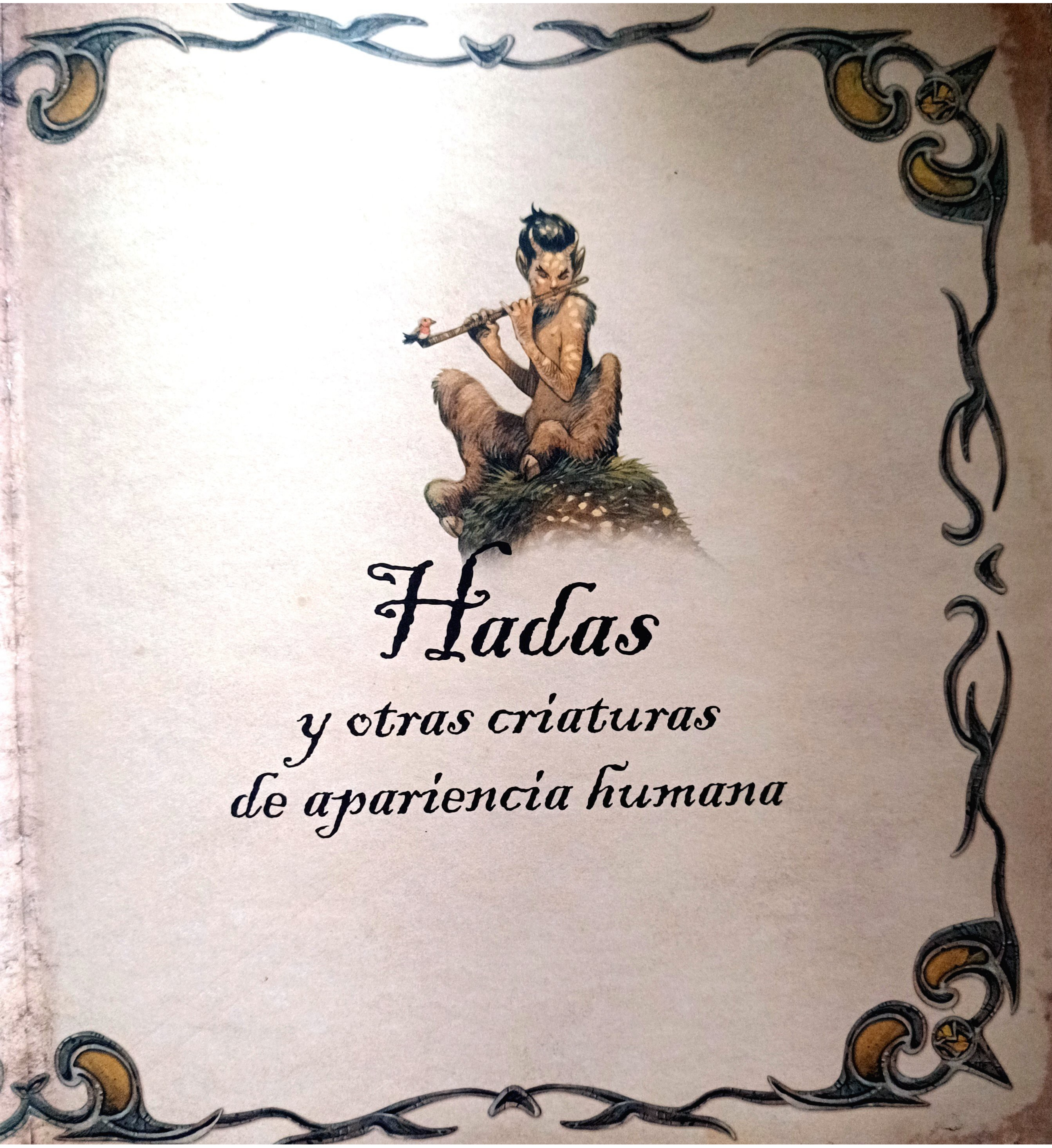
En el valle se encuentra la fuente del Árbol de Oro, una de las joyas de Broceliande. Brota cerca de un roble milenario cuyo tronco, ramas y hojas están cubiertos de una fina capa dorada. Nada perturbará la paz del bosque mientras este árbol viva. En las tardes de verano, me gusta descansar bajo la sombra de sus ramas, acunado por el murmullo cristalino del arroyo que serpentea entre sus raíces.

¿Qué hacer en un encuentro fortuito con mis unicornios?

Éstas son algunas normas básicas de prudencia en caso de que, por azar, te cruces con Sirio o Luna:

- Si llevas un sombrero o una gorra en la cabeza, quítatelo.
- Deja que el animal hable primero. Sí, mis unicornios hablan, pero no les gusta que les obliguen a hacerlo. En cualquier caso, nunca responden a las preguntas que se les plantean.
- No intentes darles de comer: mis unicornios se alimentan de sueños. Considerarían un rasgo de mala educación que les ofrecieses hierba o una manzana.
- Si tienes la suerte de conocer a un unicornio, no pronuncies jamás su nombre. El animal se sentiría en peligro y desaparecería al instante.

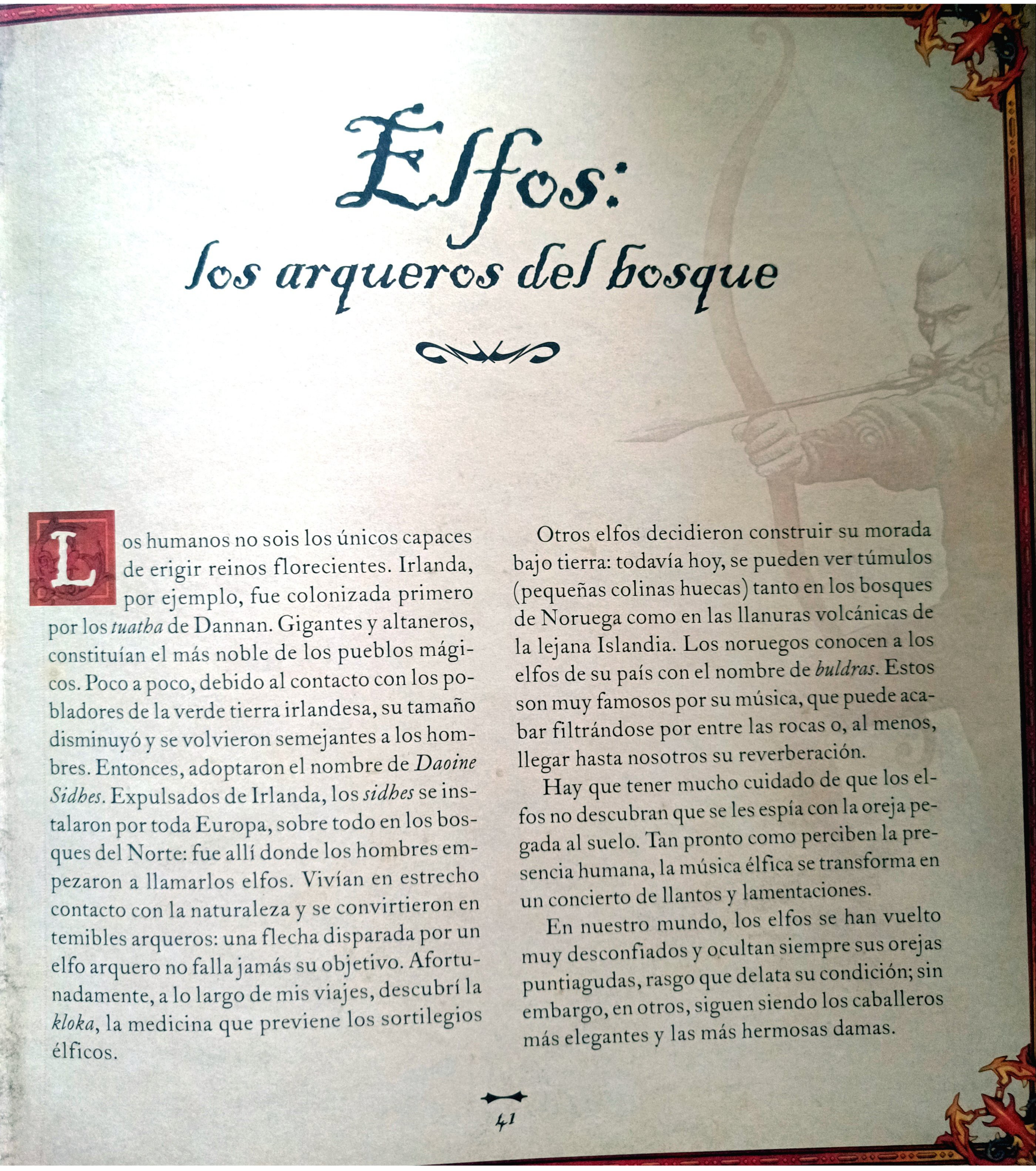
Para más indicaciones, dirígete a la página 28.



Hadas

y otras criaturas de apariencia humana

Elfos:
los arqueros del bosque



Los humanos no sois los únicos capaces de erigir reinos florecientes. Irlanda, por ejemplo, fue colonizada primero por los *tuatha* de Dannan. Gigantes y altaneros, constituían el más noble de los pueblos mágicos. Poco a poco, debido al contacto con los pobladores de la verde tierra irlandesa, su tamaño disminuyó y se volvieron semejantes a los hombres. Entonces, adoptaron el nombre de *Daoine Sidhes*. Expulsados de Irlanda, los *sidhes* se instalaron por toda Europa, sobre todo en los bosques del Norte: fue allí donde los hombres empezaron a llamarlos elfos. Vivían en estrecho contacto con la naturaleza y se convirtieron en temibles arqueros: una flecha disparada por un elfo arquero no falla jamás su objetivo. Afortunadamente, a lo largo de mis viajes, descubrí la *kloka*, la medicina que previene los sortilegios élficos.

Otros elfos decidieron construir su morada bajo tierra: todavía hoy, se pueden ver túmulos (pequeñas colinas huecas) tanto en los bosques de Noruega como en las llanuras volcánicas de la lejana Islandia. Los noruegos conocen a los elfos de su país con el nombre de *buldras*. Estos son muy famosos por su música, que puede acabar filtrándose por entre las rocas o, al menos, llegar hasta nosotros su reverberación.

Hay que tener mucho cuidado de que los elfos no descubran que se les espía con la oreja pegada al suelo. Tan pronto como perciben la presencia humana, la música élfica se transforma en un concierto de llantos y lamentaciones.

En nuestro mundo, los elfos se han vuelto muy desconfiados y ocultan siempre sus orejas puntiagudas, rasgo que delata su condición; sin embargo, en otros, siguen siendo los caballeros más elegantes y las más hermosas damas.

Faunos:
los guardianes de la vida silvestre

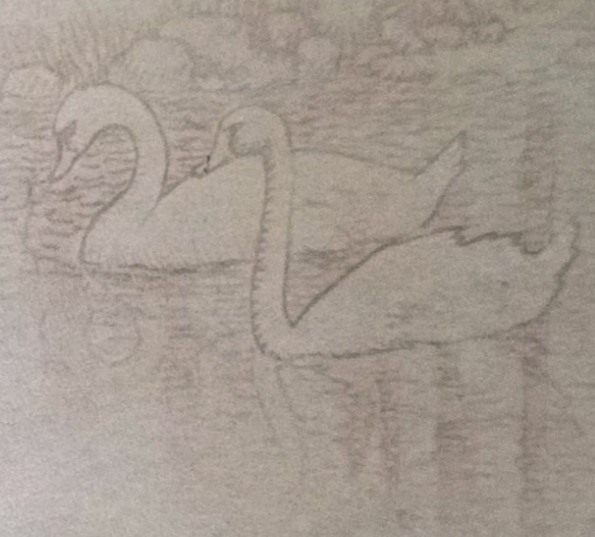
Tienen peludas orejas en punta, cuernecillos en la cabeza, piernas arqueadas y velludas como las de una cabra y pequeños cascos, pero no, no se trata de demonios. ¡Son los faunos! Muchos los confunden con servidores del Diablo, lo que es un error. Puedo asegurarte que, por el contrario, la mayoría de ellos son amables, con frecuencia tímidos, aficionados a las bromas y las fiestas, y en absoluto malvados.

Tienen el tamaño de un adolescente y sólo aspiran a vivir en paz. Son los guardianes de la vida salvaje de los bosques y campos que habitan. Si deseas ver a un fauno, aguza los oídos mientras das un paseo por el bosque y estate atento al sonido de una flauta. A los faunos les encanta tocarla, incluso han inventado un instrumento, «la flauta de Pan», llamada así en honor del fauno más célebre de todos. Se trata de una flauta compuesta de varios tubos de caña o bambú atados.

Los faunos prefieren los climas cálidos, por lo que a menudo viven en el Sur. En Italia y Grecia hay sátiros y silvanos, además de *panisques*, los más pequeños y encantadores entre los faunos. En España encontramos a los tímidos *busgosu*, y en la India, a los *kinnaras*. Estos últimos no son corrientes. Me quedé muy sorprendido la primera vez que visité el bosque de Laka: ¡los *kinnaras* tienen cabeza de caballo!

Volviendo a Europa, también podemos escuchar el sonido de la flauta de Pan en las frías montañas de Escocia: los bravos *urisks* que viven allí no temen al viento ni a la lluvia.

Hadas: grandes damas de la magia



Las palabras mágicas deben ser utilizadas con precisión, porque cada una tiene su propio poder. Cuando se habla de «hadas» en general, el término designa a todas las criaturas mágicas del Mundo Encantado (ver p. 76). Pero un hada es también una gran señora de la magia. En otro tiempo se las tenía incluso por reinas de este saber. Danzaban en los prados, recorrían los campos y se alojaban en cavernas exquisítamente decoradas. En la actualidad se han vuelto muy tímidas, pero siguen viviendo a la sombra de algunos castillos o cerca de fuentes y manantiales.

Yo, por ejemplo, tengo una amiga en Bélgica, en los alrededores de Anvers, que atrae a los niños hasta las cercanías de un arroyo. No para hacerles daño, sino para darles consuelo y ofrecerles los medios para ayudar a sus padres cuando éstos tienen problemas. No obstante, hay un hada roja en Francia que juega malas pasadas. Por otro lado, las hadas verdes, que bailan al anochecer en las inmediaciones de estanques o por los senderos del bosque y van vestidas con una larga túnica color manzana, son tan hermosas y seductoras que encandilan a los ingenuos que se aventuran en su territorio.

Yo mismo he tenido algún que otro problema con las hadas. La Dama del Lago, Viviana, custodia la fabulosa espada Excalibur, de la que sin duda habrás oído hablar. Sin embargo, el hada Morgana me buscó la ruina y me engañó: fue su sortilegio el que hizo que no pueda abandonar el bosque de Broceliande. Aunque bellas, las hadas pueden ser también crueles...

Seres mágicos del musgo y de las setas

¿Sabes que existe una soberana de las hadas que habita entre la maleza? El nombre de esta minúscula reina es Mab. Y es que en todas partes puedes encontrar seres mágicos. Es posible que incluso en el bosque más próximo a tu casa, si prestas atención, encuentres vecinos mágicos muy discretos.

Protegidos por ramas y helechos, por el musgo y los líquenes viven ocultos los antipáticos *oakmen*, con sus peinados en forma de seta, entre los brotes de los robles y las campánulas. Pero también hay otras criaturas: elfos diminutos que se alimentan de insectos, duendes revestidos de líquenes que cabalgan sobre ratoncillos y hadas voladoras tan pequeñas que se confunden con libélulas.

En las islas que hay al norte de Escocia habitan bajo las setas los *peerie trows*. Y en el sur de Alemania, los habitantes del musgo son tan huidizos que sólo algunos leñadores consiguen atisbarlos. Forman grandes familias, se visten con musgo, se alimentan de bayas y tienen la piel muy pálida a causa de la lobreguez de su entorno. En Alemania, un hada llamada *Moosweibchen* («la mujercita del musgo»), que también va ataviada con esta planta, vive entre las raíces o en madrigueras excavadas en el humus del bosque. Teje una lujosa tela con ese material y, en ocasiones, ofrece hermosos vestidos a sus protegidos humanos. Observa tu entorno con atención: ¿ese insecto es realmente lo que parece ser o se trata de algún ser mágico?

Seres mágicos de los vientos:

un soplo de magia

En las primeras lecciones de magia se aprende que existen espíritus mágicos asociados a los cuatro elementos: el fuego, el agua, la tierra y el viento; y un mago tiene que ser capaz de invocarlos a todos. Pero creedme, no es fácil. ¿Habéis intentado alguna vez atrapar el viento?

Por lo que sé –y sé muchas cosas– los más antiguos espíritus elementales del viento son dos hermanos griegos: Boreo y Céfiro. El primero, de naturaleza viva e incluso violenta, se ocupa de los vientos del norte y adopta, a veces, la forma de un caballo. El segundo, de carácter más amable, aunque casado con una arpía, se encarga de los vientos del oeste. Un día, Boreo se encontró con San Laurencio y lo acompañó hasta la ciudad francesa de Puy-en-Velay. El santo entró a rezar en una iglesia y pidió a Boreo que le aguardase fuera porque, como no estaba bautizado, no podía acompañarle al interior del templo. Pero le hizo esperar tanto que Boreo se enojó y lanzó el viento contra la puerta de la iglesia. ¡Hay que tener cuidado con las corrientes de aire!

Otro santo cristiano, Cesáreo, partió en busca de un espíritu del viento para socorrer al pueblo de Nyons, en la Provenza francesa, golpeado por la canícula. Al llegar al mar descubrió un lugar donde el viento cantaba entre los pinos con una música tan dulce que recordaba a una cítara. El responsable era el espíritu eólico Citarista. San Cesáreo, que había retenido un poco de viento en uno de sus guantes, regresó a Nyons. Arrojó su guante contra una roca, que se partió y liberó a un nuevo genio de fresco soplo: Pontias.

Seres mágicos de las nubes:

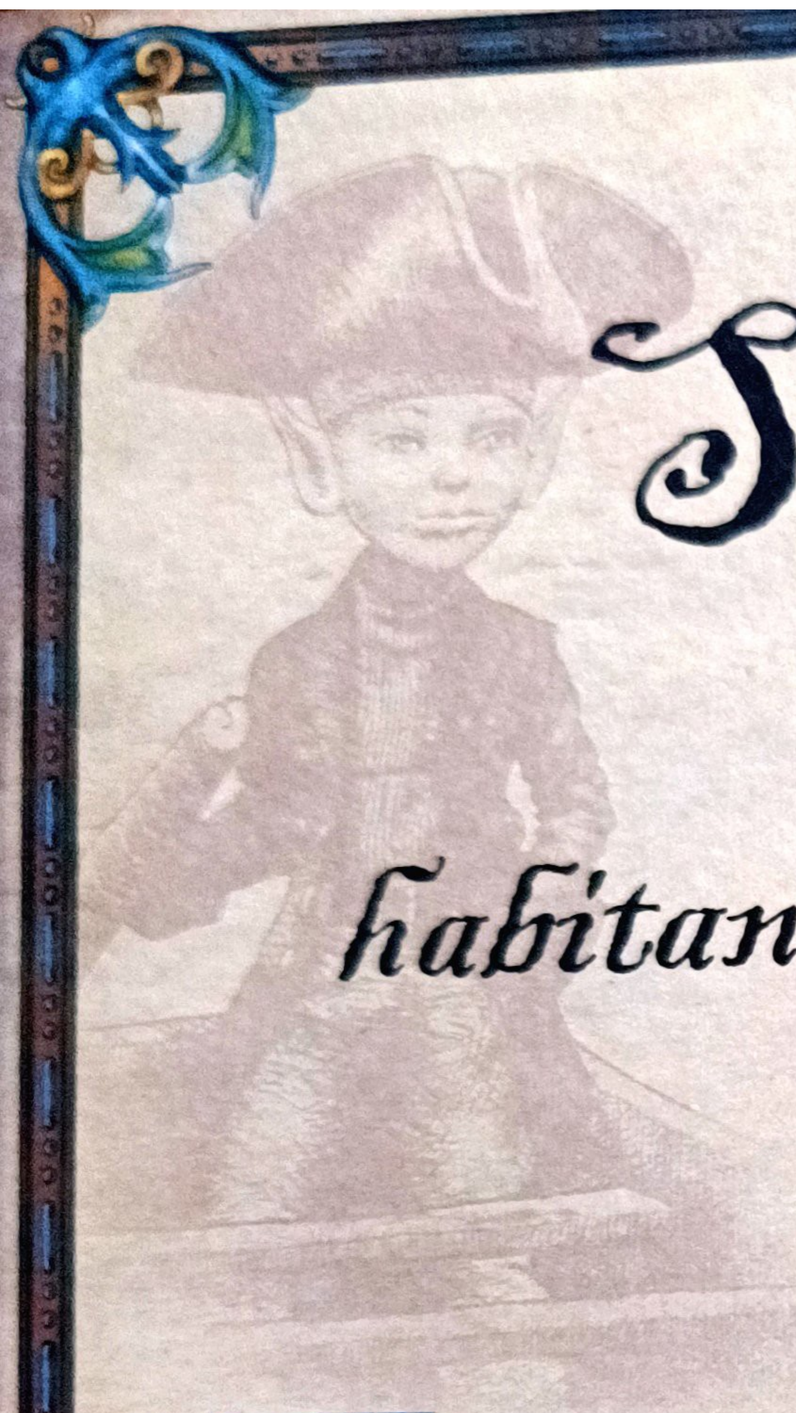
gigantes en el cielo

Supongo que alguna vez habrás contemplado las nubes y jugado a identificar seres u objetos en ellas. La mayor parte del tiempo, son imaginaciones tuyas. Pero, a veces, lo que creemos ver es real: hay montones de criaturas que se refugian en las nubes.

Los indios de América del Norte lo sabían bien; por ello, la tribu de los pieles rojas respetaba al «pueblo de las nubes», y a cambio obtenía lluvia, y con ella, buenas cosechas.

En España, el cielo está repleto de seres fascinantes. Está el ventolín, un pueblo de espíritus aéreos. No son muy exigentes con la comida y se alimentan únicamente de suspiros. Durante el día, viven «donde está el Sol» (o sea, en las nubes) y de noche descienden por los rayos de luna. Son muy tímidos y sólo se manifiestan a través de una ligera «agitación del aire». Pero el cielo español también está poblado por gigantes. Estos seres corren detrás de las nubes y las empujan unas contra otras. Los nubeiros, tan grandes como castillos, adoptan en ocasiones forma humana y atrapan con su sombrero gran cantidad de nubes con el fin de provocar una fuerte tormenta. Para protegerse, los hombres hacen repicar las campanas de la iglesia. Atemorizados por el súbito ruido, los nubeiros se dispersan. Conozco a un pariente suyo francés, el gigante Galagu, que tiene la apariencia de una inmensa formación nubosa. De vez en cuando, se da un paseo por encima del Ródano para calmar su sed.

Un grupo de malvados hombres de las nubes operaba sobre la ciudad italiana de Benvenuto. La malvada banda, liderada por el duque de Benavente, se ocupaba de arrojar desgracias a la tierra desde el cielo. Ocultos entre las nubes, sembraban los campos de polvos mágicos que envenenaban los ríos, diezmaban los cultivos y secaban el terreno. El emperador Napoleón I puso fin a sus desmanes cuando se anexionó Benvenuto en 1806.



Seres mágicos de la arena:

habitantes secretos de las playas

Si caminas por una playa en verano, puede que tengas la suerte de contemplar un crustáceo bastante peculiar: el cangrejo ermitaño. Este pequeño cangrejo se refugia en el interior de las conchas vacías de otros moluscos, e incluso utiliza cualquier lata que encuentre en la arena como concha. En otro tiempo, era un duende muy rico que vivía en un castillo en lo alto de las dunas. Como se sentía muy solo, bajó hasta la orilla para intentar hacer amigos. Sin embargo, era tan avaro que nadie quería hablar con él. Vagando como un alma en pena, hizo de una concha su hogar provisional. Todavía hoy, el ermitaño en que se convirtió cambia su concha de manera regular.

La *groac'h*, una vieja sirena bretona fea y malvada, y los *tréo-fall*, diablillos que danzan de noche sobre los acantilados, son también criaturas de la arena. Por no hablar de los temibles *droug speres*, escondidos en los motículos de arena esperando el momento adecuado para raptar a alguien, o el *sableur*, un duende solitario que habita en un pequeño castillo de arena oculto tras las rocas. Diestro navegante, se levanta al amanecer para internarse en el mar, y sólo regresa al caer la noche. Quizá conozcas la historia del *spammead*, un pérfido duende con ojos al final de largos cuernos, como los caracoles, orejas de murciélago y cuerpo cubierto de pelo como el de una tarántula. Reconozco que no es atractivo, pero es muy simpático. En Inglaterra, los *hyter sprites* son duendes con piel de color arena y ojos verdes que viven en los acantilados junto a las golondrinas, cuya apariencia adoptan a veces.

Gigantes: grandes y estúpidos

Si menciono la palabra «gigante», seguramente sabrás a qué tipo de criatura me estoy refiriendo, aunque probablemente nunca te hayas cruzado con ninguno, ya que están al borde de la extinción. Estas enormes criaturas ocupaban demasiado espacio, pero no eran tan malvadas como se cree.

Versados en magia y nacidos de la roca, los gigantes pesaban tanto que su cerebro funcionaba a cámara lenta. Por ello, más de un humano ha logrado vencer a un gigante engañándole. ¿Conoces, por ejemplo, cómo San Olaf consiguió construir una catedral? Pues te lo contaré. San Olaf convenció a un gigante para que levantase una catedral y, a cambio, le daría el Sol y la Luna, o se ofrecería él mismo en sacrificio para ser devorado. El gigante aceptó sin ser consciente del engaño del santo, que le entregó los planos de un templo tan inmenso que jamás podría ser terminado. Sin embargo, el gigante trabajó deprisa y bien. Muy pronto, la enorme catedral estuvo estuvo casi acabada: únicamente faltaban la techumbre y el campanario. Preocupado porque no podía darle el Sol y la Luna al gigante, y no deseaba ser devorado, San Olaf se fue a meditar al campo para intentar adivinar cuál sería su nombre, único modo de romper el pacto. Ensimismado en sus pensamientos, sólo reaccionó al oír el llanto de un niño. Al otro lado de la colina, una giganta intentaba calmar a su retoño: «Vamos, pequeño, no llores más. Tu querido papá, Viento y Tempestad, volverá a casa y te traerá el Sol y la Luna, o a San Olaf». En ese justo instante, San Olaf supo que se había salvado, porque todo el mundo sabe que conocer el verdadero nombre de una criatura mágica otorga poder sobre ella.

«¡Viento y Tempestad, has colocado mal el campanario!», le dijo con aire autoritario al contemplar la catedral terminada. Estupefacto al oír su nombre, el gigante se cayó del tejado y se convirtió en centenares de fragmentos de sílex.

EL DOCTOR ALOYSIUS

En el fondo del valle se esconde la temible Caverna del Silencio. Es el cubil del doctor Aloysius, un soberbio dragón rojo de más de 20 metros y a quien le fue otorgado el don de la palabra. Te preguntarás a qué viene lo de doctor, pues muy sencillo: ¡a que lleva gafas!

Considero a Aloysius uno de mis amigos más queridos y uno de los dragones más amables que se pueden encontrar. Sin embargo, detesta ser molestado. Varios aventureros temerarios, alentados por relatos de ricos tesoros, podrían dar fe de ello... si estuvieran todavía aquí para contarlo. Lo que parecían ignorar esos desgraciados antes de partir en su busca es que Aloysius, al contrario que la mayoría de sus primos, no atesora ni oro ni piedras preciosas. Su única posesión de valor son sus propias escamas: cada una de ellas bastaría para comprar una ciudad entera. Pero, créeme, todavía no ha nacido el caballero capaz de arrancarle tan siquiera una.

LA CASA DE MERLÍN

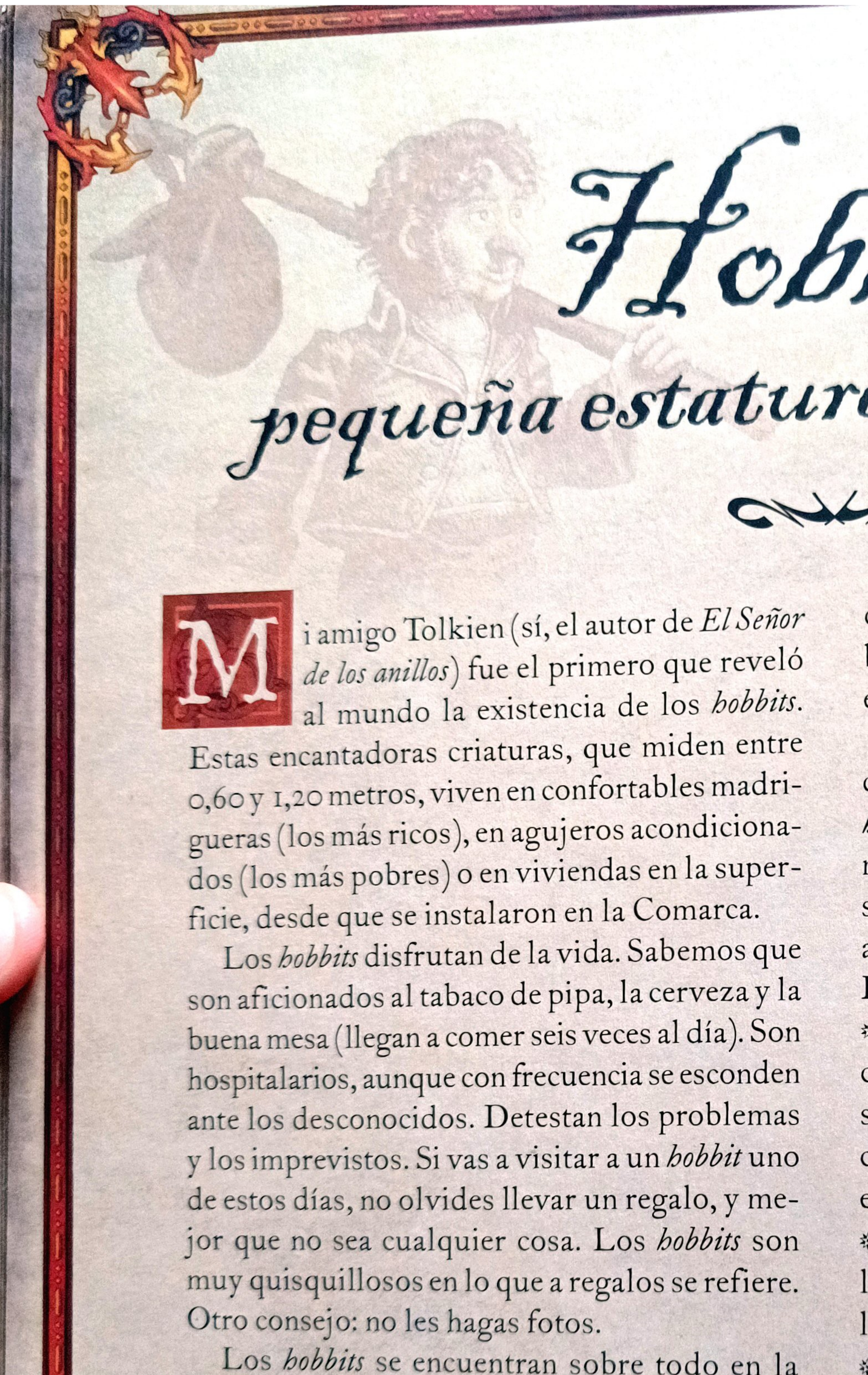
En el bosque de Broceliande brillan las aguas de un lago plateado: es el estanque del Espejo de las Hadas, sobre el que he construido mi casa. Sustentada por cuatro arcos de cobre, con tres plantas y coronada por cinco torres, ofrece una impresionante vista de todo el valle desde cualquiera de sus ángulos. En las noches de luna llena se puede admirar su reflejo sobre las tranquilas aguas. El resto del tiempo permanece invisible a los ojos de los mortales.

EL CLARO DE LAS TRES PIEDRAS

Está envuelto casi siempre en penumbra, y en su centro se yerguen tres piedras mágicas, que forman un triángulo. Quien se encuentre en el centro en el momento en que un rayo de sol ilumine la hierba húmeda, encontrará consuelo inmediato a sus penas.

HABLANDO CON LAS SETAS

Cuando están de fiesta, las hadas dejan como rastro de su paso un círculo de pequeñas setas. Se puede charlar con estos extraños especímenes, ya que conocen muchos secretos. Para hacerlos hablar, hay que espolvorearlos con una mezcla de alas de cochinilla y leche de salamandra seca.



Hobbits: pequeña estatura, gran corazón

Mi amigo Tolkien (sí, el autor de *El Señor de los anillos*) fue el primero que reveló al mundo la existencia de los *hobbits*. Estas encantadoras criaturas, que miden entre 0,60 y 1,20 metros, viven en confortables madrigueras (los más ricos), en agujeros acondicionados (los más pobres) o en viviendas en la superficie, desde que se instalaron en la Comarca.

Los *hobbits* disfrutan de la vida. Sabemos que son aficionados al tabaco de pipa, la cerveza y la buena mesa (llegan a comer seis veces al día). Son hospitalarios, aunque con frecuencia se esconden ante los desconocidos. Detestan los problemas y los imprevistos. Si vas a visitar a un *hobbit* uno de estos días, no olvides llevar un regalo, y mejor que no sea cualquier cosa. Los *hobbits* son muy quisquillosos en lo que a regalos se refiere. Otro consejo: no les hagas fotos.

Los *hobbits* se encuentran sobre todo en la Tierra Media. A estos pequeños seres, de natural hogareño y tranquilo, no les gusta demasiado viajar. Te preguntarás: ¿y qué hay de Frodo? Bien, Frodo es sin duda la excepción que confirma la regla. Y si Gandalf no hubiese ido a buscarle, puedes apostar que se habría quedado en casa.

Siempre están alegres y les gusta vestirse con colores vivos, como el amarillo o el verde. Los *hobbits*, que son muy habilidosos, fabrican ellos mismos la mayoría de sus muebles. Además, son grandes aficionados al comercio de objetos artísticos.

Existen tres clases de hobbits:

- Los pelosos: morenos de piel, bajos y rechonchos, viven en las tierras altas y las colinas, y son los más numerosos. De su antigua relación con los enanos conservan la costumbre de vivir en lugares subterráneos.
- Los fuertes: más grandes y pesados, prefieren los territorios llanos y las orillas de los ríos (son los únicos que saben nadar).
- Los albos: más audaces y aventureros que la media, tienen la piel y el pelo claros. En comparación con sus congéneres, algunos son altos y esbeltos. A los albos les gusta vivir en los árboles y en lugares boscosos.

Hombres lobo
y otras criaturas nocturnas

Salen en plena noche, cuando la Luna llena está en lo alto, y se internan en bosques o páramos para transformarse en lobos. El hombre lobo en forma lupina es un ser muy peligroso, una verdadera bestia. En realidad, no es culpa suya: se trata de una enfermedad denominada «licantropía». También puede ser resultado de la mala suerte, como sucede en ocasiones con el séptimo hijo varón de algunos matrimonios. Los hechiceros también pueden preparar un ungüento hecho con una mezcla de datura, belladona, amapola y cáñamo. Aquel al que le sea aplicado este ungüento se transformará en hombre lobo en la próxima noche de luna llena.

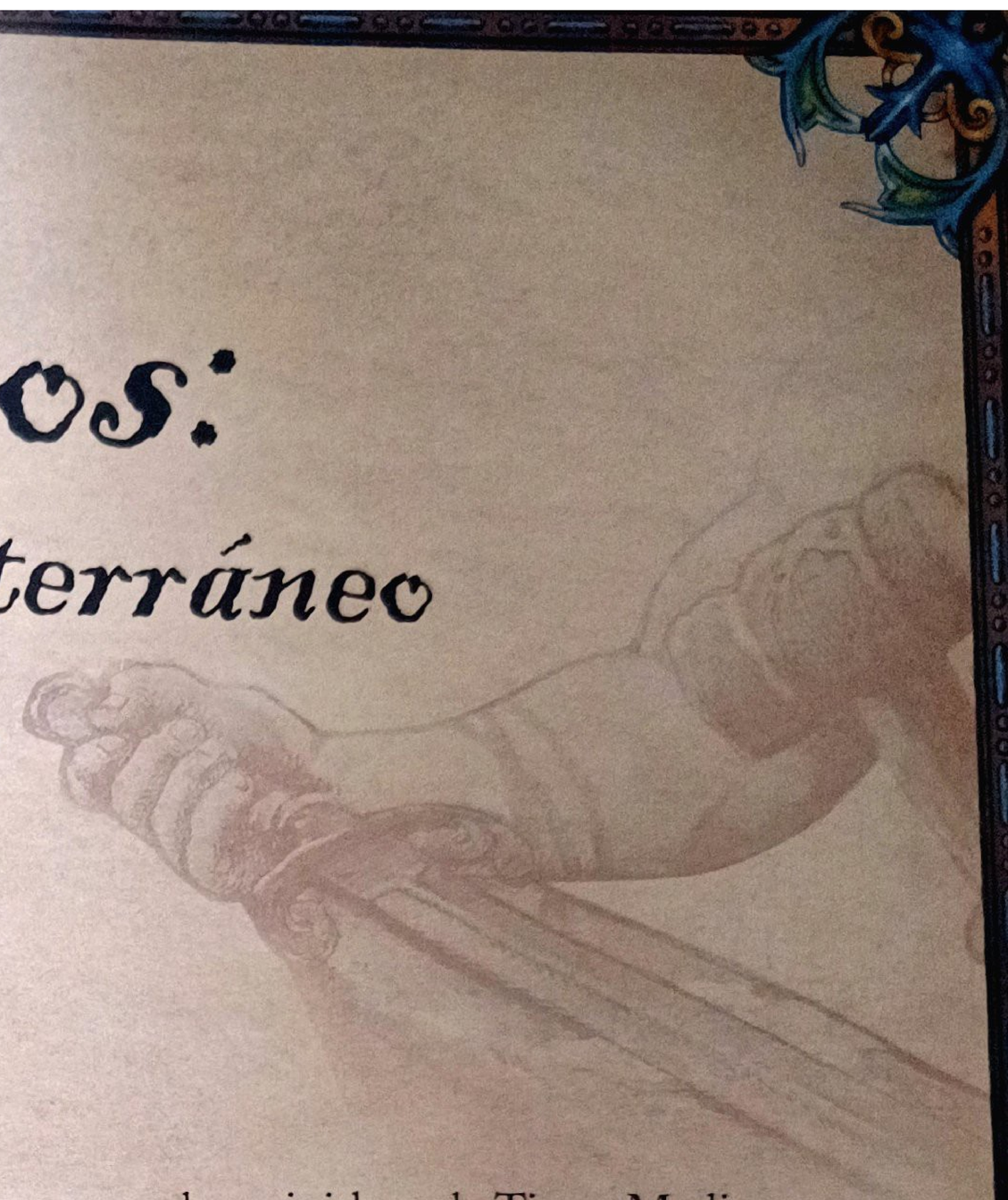
Por el día, los hombres lobo son personas normales. ¿Cómo reconocerlos? No es fácil, pero lo habitual es que los humanos afectados de licantropía sean más peludos que el resto y, sobre todo, que posean un poblado entrecejo. Son inmunes a cualquier daño, excepto a las balas de plata. En Europa y en América del Norte estas criaturas suelen adoptar la apariencia de un lobo, pero en otros países se transforman en animales diferentes: el *nahual* mexicano, en coyote; el *lagahoo* caribeño es una especie de asno (da menos miedo, ¿verdad?); y sé que hay hombres chacal en el Congo, hombres oso en el norte de Europa y hombres tigre en China donde, durante mis viajes, descubrí incluso un hombre búho.

Duendes y trasgos: el pueblo pequeño

Que si duendes por aquí, que si trasgos por allá... Seamos precisos: se trata del pueblo pequeño. Con este nombre se designa a todas las criaturas mágicas de reducido tamaño. En Francia se les conoce, en general, con el nombre de *lutins*, *hobgobelins* (si son amables) y *gobelins* (si son malvados). Pero recuerda que no debes confundirlos con los enanos, bastante más grandes y, sobre todo, pesados.

Algunos de sus miembros son tan pequeños que apenas se los distingue: los *mamurs* del País Vasco viven en cajas de cerillas. Sin embargo, el *brownie* inglés es casi tan grande como un enano; además, viste de marrón, no tiene nariz en la cara y le gusta trabajar para una familia humana (acude durante la noche para limpiar la casa a cambio de galletas y un tazón de leche). Pero, cuidado, no hay que ponerles un mote ni olvidarse de recompensarles. Y, ante todo, hay que evitar verlos en todo momento o el *brownie* abandonará nuestra casa para siempre. Los *tomtes* suecos son pequeños, lucen una espesa barba blanca y llevan un gorro rojo puntiagudo. Los más famosos, por supuesto, son los duendes irlandeses: el *cluricaune* es un anciano de cabello rojizo y gruesas patillas. Lleva una larga capa roja con un lazo plateado, enormes zapatos azules con hebilla y sombrero puntiagudo. Vive en bodegas y adora beber vino o cerveza. Su primo, el *leprechaun*, ejerce el oficio de zapatero. Se sabe que uno de ellos no anda lejos por los golpes regulares de su martillito. Se caracterizan por su barba gris y su larga nariz roja. También se visten con vivos colores: chaqueta roja con brillantes botones de plata, mandil de cuero, zapatos con hebillas y sombrero rojo. Son avaros y guardan sus tesoros en un caldero enterrado al pie del arco iris. Uno se puede hacer con él si obliga al *leprechaun* a acompañarlo hasta su escondite, pero éste siempre se las arreglará para despistarnos. Los duendes están por todas partes, aunque resultan muy difíciles de ver.

Enanos:
el pueblo subterráneo



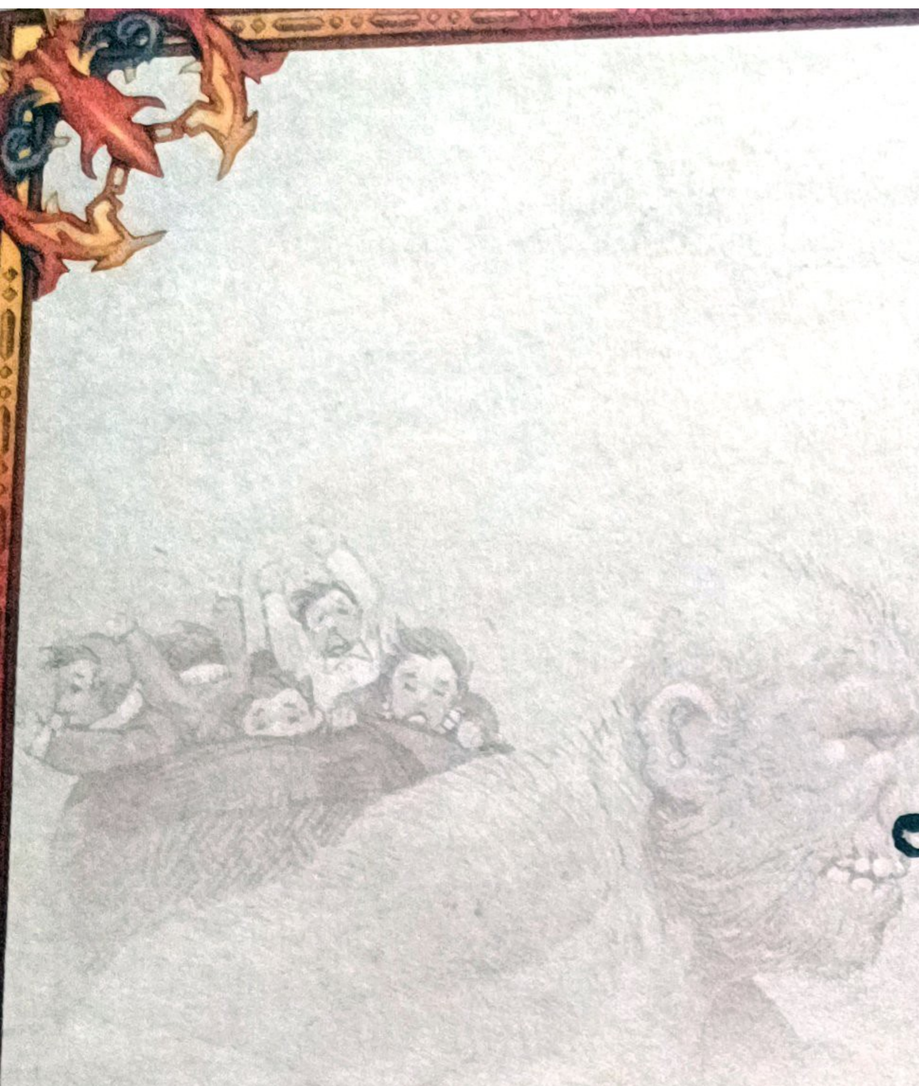
Sea cual sea el mundo en el que me encuentre con los enanos, una cosa está clara: ninguno tiene buen carácter. Prefieren juntarse entre ellos y no les agradan las visitas de los extraños.

Pequeños, fornidos, morenos y ariscos, a los enanos les gusta vivir bajo tierra: construyen auténticas ciudades en forma de cavernas comunicadas por pasillos rocosos que decoran con estatuas de sus héroes. Prefieren el frío y las montañas y son muy rudos y trabajadores. Fundamentalmente son un pueblo de mineros, herreros y joyeros. Extraen de las entrañas de la tierra gemas y piedras preciosas que saben transformar en formidables joyas y adornos. Antiguos maestros en la fabricación de armas blancas, los enanos forjan las mejores espadas, hachas, cotas de malla, corazas y escudos que jamás hayas visto.

Los enanos han vivido en la Tierra Media, en Narnia, en el País Encantado, pero también habitan en nuestro mundo desde hace muchísimo tiempo. En la antigüedad, tribus de enanos vivían en cuevas en las orillas del río Nilo. Pero, a medida que los humanos se fueron asentando en esta zona, los enanos se fueron desplazando poco a poco hacia el Norte. En Alemania se les llama *Svart alfar*, los «elfos negros», y en Inglaterra, *duergar*, los «enanos negros».

Agrupados en reinos o tribus, los enanos son gobernados por un rey o un jefe guerrero. Modsognir, Durin y Dvalin son algunos soberanos del pasado que yo conocí, pero el más famoso es sin duda Alberich, que forjó la espada del héroe germánico Sigfrido. De hecho, bajo este nombre se oculta el gran rey Oberón, el primer soberano del Mundo Mágico.

Ogros y cocos



Son malvados, voraces y se alimentan de niños, pero también son unos completos idiotas y totalmente miopes. Su risa es capaz de provocar una avalancha y la huella de sus enormes pies puede crear estanques. Los ogros, de nariz enorme y ojos pequeños, se valen de objetos mágicos para capturar a sus víctimas: botas de siete leguas que les convierten en seres veloces como un rayo o pociones de invisibilidad que les sirven para atacar por sorpresa a familias enteras.

Ni que decir tiene que no te aconsejo que te acerques a un ogro, pero si por desgracia cayeses en manos de uno de ellos, que sepas que se les puede engañar. Conocí a un muchacho llamado Bedrassou que burló a un ogro. El joven apostó con un ogro a ver quién tiraba más lejos una piedra para salvar su vida. El gigante, claro está, pensó que ganaría fácilmente. La piedra lanzada por el ogro cayó al otro lado de una colina. Por su parte, Bedrassou hizo amago de agacharse para recoger una piedra, sacó una codorniz de su bolsillo, retrocedió para tomar impulso y con un giro de su brazo lanzó al pájaro por los aires. El ave aún volaba cuando la perdieron de vista. Sorprendido por haber perdido, el ogro dejó marchar al muchacho sano y salvo.

Como las criaturas mágicas son generalmente muy reservadas, los humanos no llegamos a conocerlas ni a distinguirlas del todo bien. Por eso en ocasiones confundimos a duendes con enanos, o a los ogros con los cocos. ¡Y no se parecen en nada! Mientras que los ogros son muy peligrosos, los cocos son los seres más tímidos del Mundo Mágico. De ahí que se oculten en lugares oscuros, como dentro de un armario, debajo de una cama, en un lúgubre sótano o en una húmeda cueva. Los cocos dan miedo, no lo voy a negar, pero te aseguro que son mucho menos peligrosos que un ogro.

Brujas: las eternas despreciadas

Cuando alguien pronuncia la palabra «bruja», te imaginas una arpía de nariz ganchuda trasteando en infames calderos en su guarida en lo más profundo del bosque. Eso es un poco exagerado. Aunque existen semejantes personajes (como los que mi viejo colega Shakespeare evoca en su *Macbeth*), no representan al conjunto de las brujas. Debes saber que las hechiceras también pueden ser jóvenes y bellas. Antiguamente, por ejemplo, eran sobre todo magas, pitias o adivinadoras, con frecuencia elegantes, pero siempre poderosas. Medea y Circe son las más famosas. Y cómo olvidarse de Morgana, que tantos sinsabores me ha causado. Te puedo asegurar que no le hacía ninguna gracia que la llamasen «bruja». Sin embargo, era una verdadera diablesa.

En la Edad Media, las brujas fueron víctimas de innumerables persecuciones. La mayoría eran simplememente comadronas y parteras, o valientes curanderas, que sólo deseaban ayudar a los que tenían cerca. Preparaban sabios remedios, bebedizos, infusiones, cocciones de hierbas y raíces. A escondidas, la gente recurría a ellas para aliviar sus males. Sin embargo, cuando se instauró la terrible Inquisición, fueron las primeras personas a las que se denunció y se quemó. Una injusticia, ¿no te parece?

Las auténticas brujas eran demasiado poderosas para dejarse atrapar. Protegidas por el mismo Diablo, se reunían en la cima de las colinas y se entregaban a espantosos aquelarres.

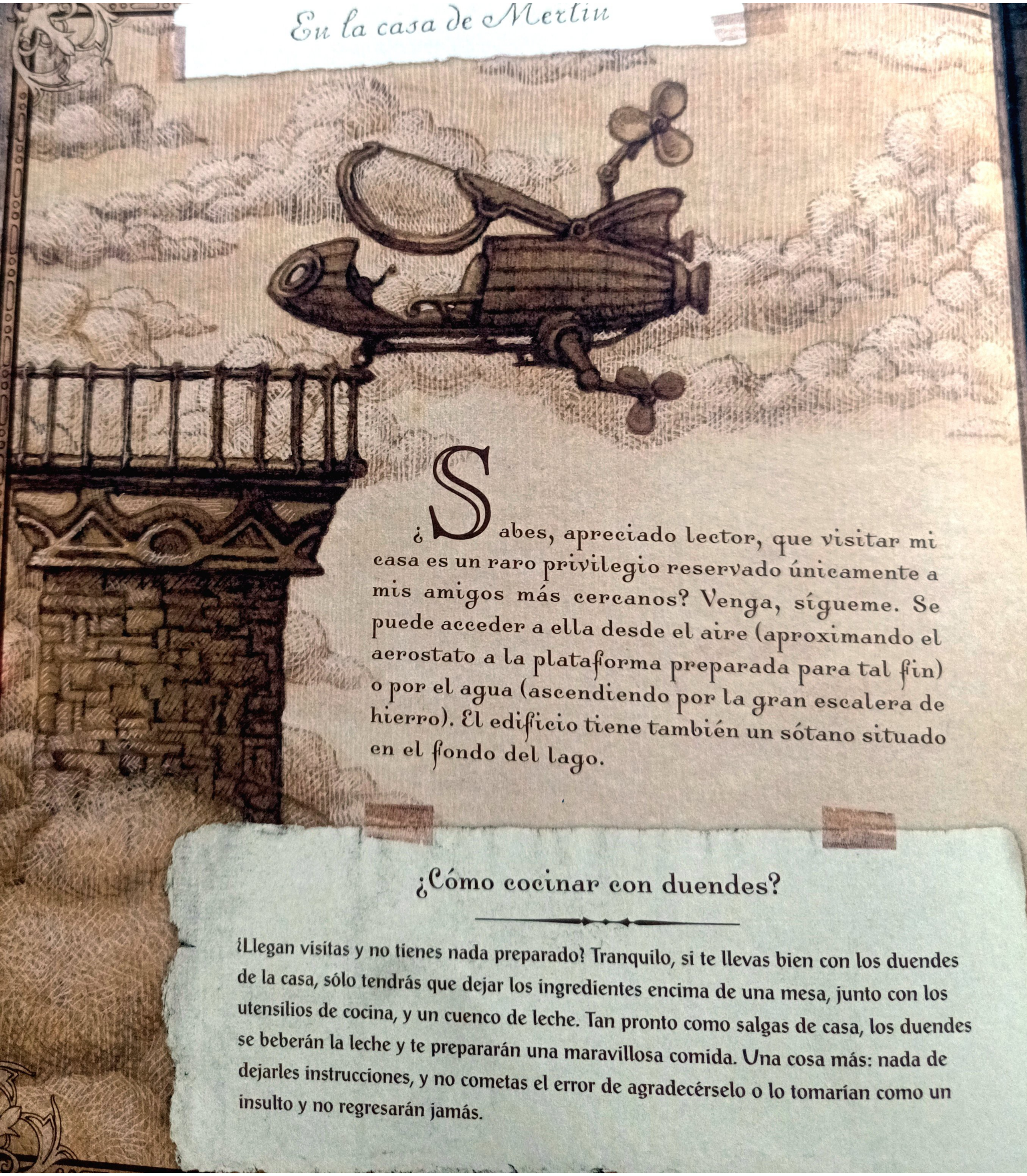
Al contrario de lo que se podría pensar, las brujas siguen existiendo. La mayoría van vestidas como tú y como yo, y viven en las grandes ciudades. Cogen el autobús, van al supermercado y tienen un trabajo normal, al que acuden todos los días. No obstante, cuando llega la noche, practican la *wicca*, una especie de religión moderna, especialmente adaptada, de las hechiceras. También puedes encontrarlas en Internet prediciendo el futuro o dando a conocer alguno de sus sortilegios. ¡Quizá tu vecina sea una de ellas!

Trolls: hijos de la Tierra

Nacidos de la piedra como sus primos los gigantes, los *trolls* son bien conocidos en Escandinavia, donde todavía son muy numerosos. Su piel es una especie de cuero grisáceo, prácticamente sin pelo. Viven bajo tierra o en grutas y temen la luz del sol: si ésta sorprende a un *troll* en pleno día, lo convierte en estatua de piedra. Algunos, los llamados *Bergrisars*, tienen el tamaño de montes o islas. Por ello, la luz solar les afecta de forma distinta al resto de los *troll*: se vuelven tan lentos que sobre su espalda crecen hierbas, matorrales e incluso árboles.

Un día me pidieron ayuda en Finlandia porque un *troll*, conocido con el nombre de Sjötroll, sembraba la desolación entre los habitantes de la región. Le aprisioné bajo el agua con ayuda de dos piedras rúnicas colocadas a cada extremo de su lago. Aunque debo confesar que no solucionó del todo el problema: las tormentas y brumas pueden afectar a la magia de esas piedras. Así que los vecinos de las inmediaciones del lago evitan salir durante las noches de mal tiempo por miedo a que Sjötroll haya conseguido liberarse.

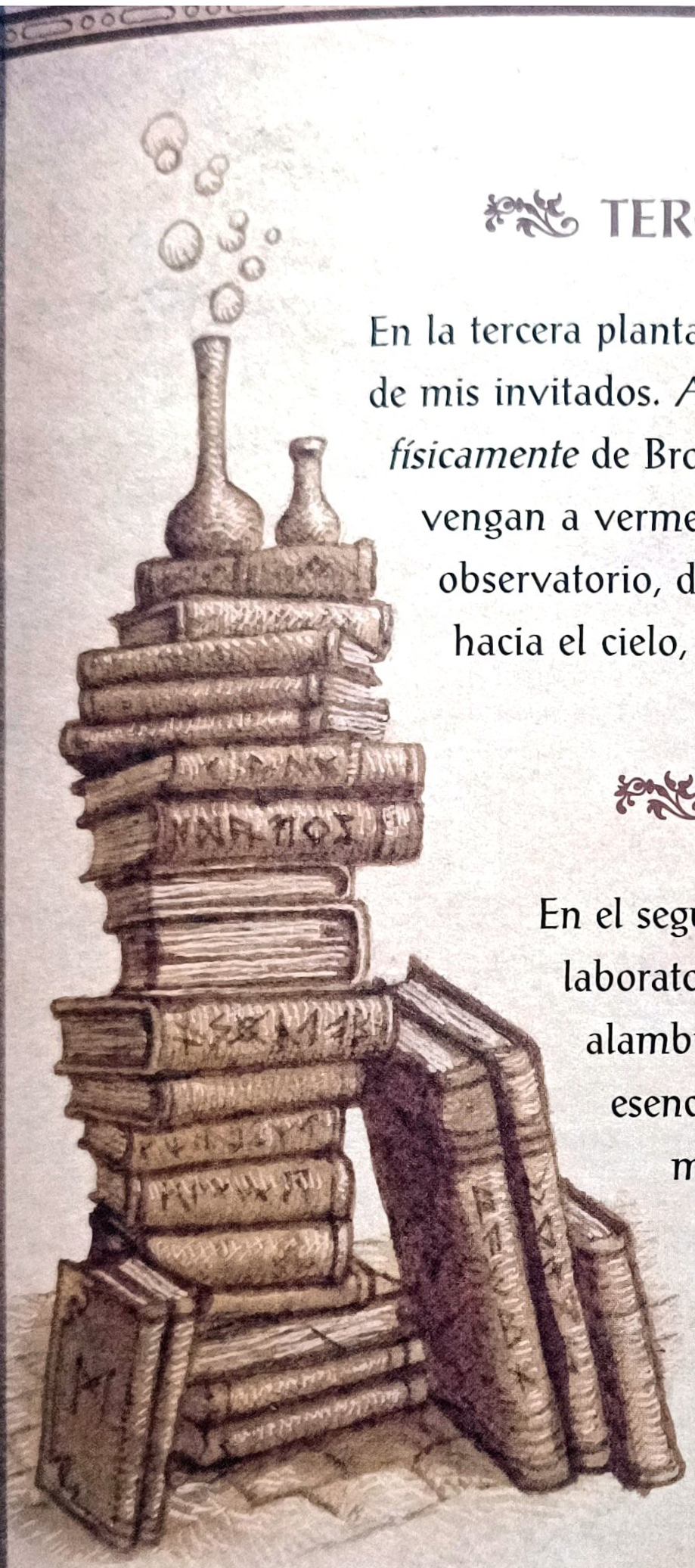
Existe otra raza de *trolls* que vive a la sombra de los puentes. Son más pequeños, pero no menos malvados. Se ocultan bajo el agua y esperan a que cruce alguien. La vibración en el puente les avisa de la proximidad de su víctima. Entonces, el *troll* sale y atrapa al infeliz viajero con sus poderosas manos.



¿Sabes, apreciado lector, que visitar mi casa es un raro privilegio reservado únicamente a mis amigos más cercanos? Venga, sígueme. Se puede acceder a ella desde el aire (aproximando el aerostato a la plataforma preparada para tal fin) o por el agua (ascendiendo por la gran escalera de hierro). El edificio tiene también un sótano situado en el fondo del lago.

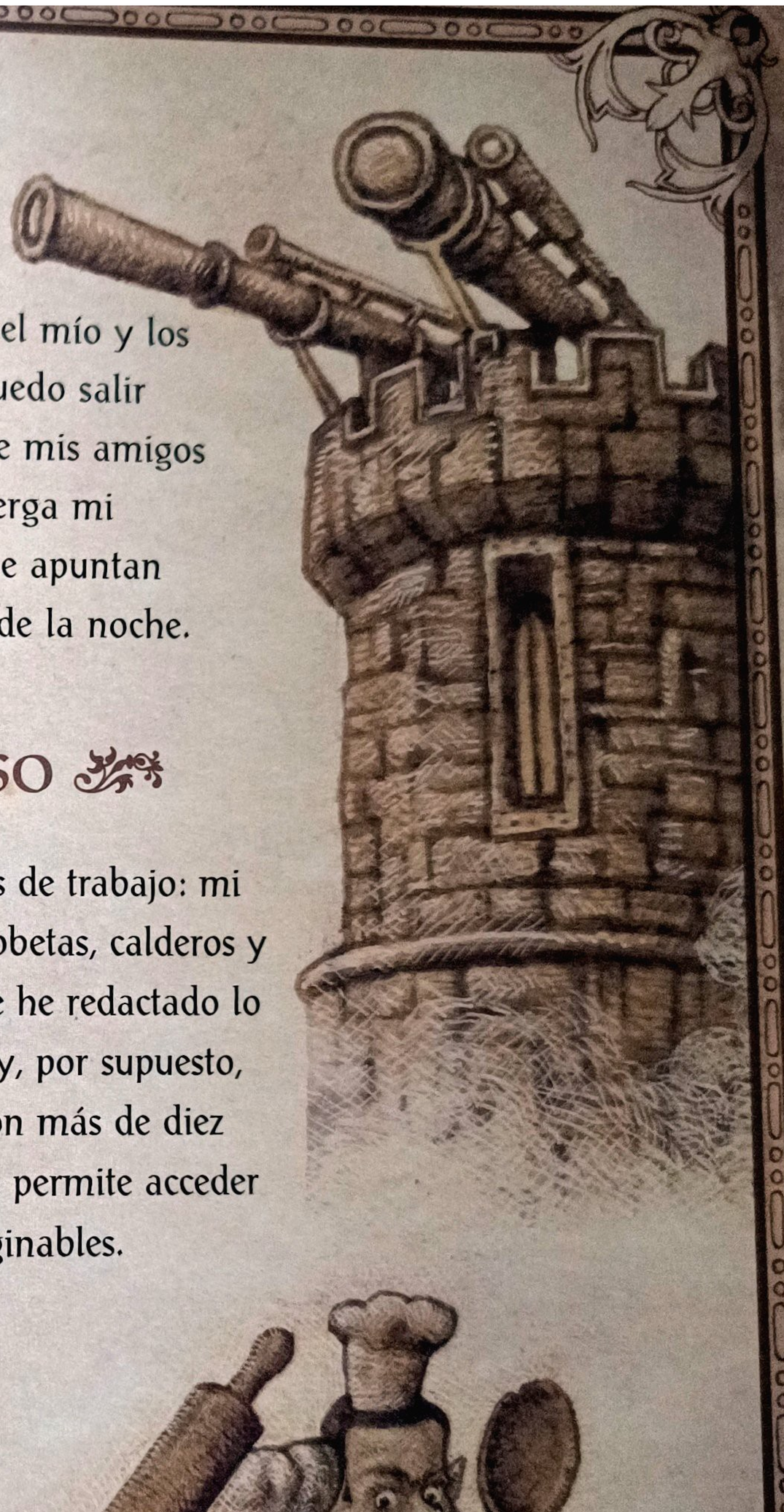
¿Cómo cocinar con duendes?

¿Llegan visitas y no tienes nada preparado? Tranquilo, si te llevas bien con los duendes de la casa, sólo tendrás que dejar los ingredientes encima de una mesa, junto con los utensilios de cocina, y un cuenco de leche. Tan pronto como salgas de casa, los duendes se beberán la leche y te prepararán una maravillosa comida. Una cosa más: nada de dejarles instrucciones, y no cometas el error de agradecérselo o lo tomarían como un insulto y no regresarán jamás.



TERCER PISO

En la tercera planta están los dormitorios, el mío y los de mis invitados. A pesar de que yo no puedo salir *físicamente* de Broceliande, no es raro que mis amigos vengan a verme. Una de las torres alberga mi observatorio, donde los telescopios, que apuntan hacia el cielo, investigan los secretos de la noche.



SEGUNDO PISO

En el segundo piso están las salas de trabajo: mi laboratorio mágico, lleno de probetas, calderos y alambiques; mi estudio, donde he redactado lo esencial de mi enciclopedia; y, por supuesto, mi adorada biblioteca, con más de diez mil volúmenes, que me permite acceder a todos los temas imaginables.

PRIMER PISO

En el primer piso se encuentran las habitaciones reservadas a la vida cotidiana: la cocina, donde trabajan los duendes; el comedor, donde almuerzo y ceno deliciosos manjares; el salón, en el que recibo a mis huéspedes; y la despensa, donde están almacenadas las provisiones.

Reinos y castillos de otros tiempos

Camelot y la búsqueda del Santo Grial

El reino de Camelot es casi tan conocido como su soberano, el famoso rey Arturo. Era un país de verdes valles y mágicos bosques que se extendía hasta lo que hoy es Bretaña e Inglaterra.

La capital se llamaba también Camelot, así como el castillo que la coronaba. En aquel lujoso baluarte, de una blancura tal que se percibía a decenas de leguas, había una enorme mesa redonda. En torno a ella se reunían los caballeros más valientes del país. El jerarca de esos caballeros era, claro está, el rey Arturo. Podría hablarte de Camelot durante horas. ¡Viví allí los mejores años de mi vida!

En las murallas del castillo, cuando caía el crepúsculo, Arturo y yo nos embarcábamos en interminables conversaciones. Me hablaba de sus batallas, de sus proyectos de conquista, me contaba sus dudas y esperanzas. Y, por supuesto, yo le escuchaba. Cuando el silencio de la noche se extendía sobre la llanura, prácticamente entre susurros, yo le enseñaba el lenguaje secreto de los dragones...

Fue en Camelot donde Arturo, poseedor de la famosa espada de nombre *Excalibur*, se casó con Ginebra. Lo recuerdo muy bien: la fiesta duró siete días y siete noches, y tardé siete semanas en recuperarme. Y allí pronunció por primera vez el nombre del Santo Grial.

¡Ah, el Grial! Todo se torció en Camelot a partir del momento en que el rey y sus caballeros iniciaron su búsqueda. Arturo fue seducido por la satánica hada Morgana, Ginebra se marchó con Lancelot, Perceval desapareció en el bosque...

Hoy, el antiguo Camelot ya no existe, pero aún queda una réplica de la ciudad en alguna parte del reino mágico de Avalón, más allá de las brumas. Allí se oculta mi viejo amigo Arturo a la espera, quizá, de una última batalla.

Mundos encantados: los múltiples reinos de la magia

Tal vez te preguntes de dónde proceden los seres mágicos. Aunque algunos nacieron en este mundo (espíritus elementales de la tierra, el aire, el agua o el fuego), muchos provienen de universos paralelos, y, en especial, de los reinos y territorios del Mundo Encantado.

Imagina una tierra inmensa, repleta de islas y continentes, tan grande que no se conocen realmente sus límites, donde habita un número casi infinito de criaturas mágicas, pueblos y culturas diferentes, organizado cada uno de acuerdo con sus propias tradiciones y códigos. Hay guerras incesantes y también países en perpetua paz; aldeas minúsculas y grandísimos reinos. El más famosos de estos últimos es el gobernado por dos soberanos: la reina Titania, de arrebatadora belleza, y el rey Oberón, el más poderoso de los elfos, capaz de adoptar múltiples formas y desafiar a la luz y a los mortales.

Pero Oberón no siempre fue un elfo, ya que durante mucho tiempo fue un enano jorobado y deforme, pero con rostro de ángel. Fue precisamente en esa época cuando conoció a Huon de Burdeos, un noble caballero que se dirigía a Bagdag en busca de cuatro dientes y la barba del emir de la ciudad como castigo por haber acabado con la vida de un caballero de la corte de Carlomagno. La amistad entre ambos fue tal, que cuando Oberón decidió abandonar el trono del Mundo Encantado, lo dejó en manos de su gran amigo Huon de Burdeos, al que había salvado en innumerables ocasiones.

¿Sabías que hay pasadizos que comunican nuestro mundo con los reinos de la magia? Eso sí, debes ser precavido, porque cruzar al otro lado es muy peligroso. Recuerda, por ejemplo, que si un humano come algo en un mundo mágico, está condenado a quedarse en él para siempre o a regresar sólo después de muchos siglos.

Gormenghast
el castillo-laberinto

Se trata de un edificio inmenso, compuesto por innumerables torres y terrazas de piedra. A sus pies se encuentra una aldea de chozas, donde sobrevive una extraña comunidad de escultores. En los alrededores se extienden bosques, una montaña, pantanos... Es un dominio tan extenso que no existen mapas: nadie sabe dónde se halla exactamente. Salvo yo, por supuesto, pero no te lo diré. No quiero que los turistas transformen este maravilloso lugar en una especie de parque de atracciones. La primera vez que contemplé Gormenghast desde mi aerostato, me vino a la cabeza un océano de piedras, un laberinto de corredores, escaleras, pasadizos secretos, inmensos salones olvidados... El castillo se articula alrededor de algunos lugares míticos, como la biblioteca de lord Tombal o el Torreón de Sílex, el más alto, el más antiguo y el más oscuro, situado en el límite de los bosques de coníferas de la montaña y cerniéndose sobre la ciudadela entera.

Desde hace muchas generaciones, Gormenghast es propiedad de los condes del Infierno. El último heredero, que hace el número 77, se llama Titus del Infierno. Y según parece, las cosas no van mal desde que él asumió el poder.

Los demás habitantes del castillo son personajes muy famosos: lord Tombal y la condesa lady Gertrude; Fuchsia, la hija mayor del conde; Craclosse, el inquietante mayordomo; Nannie Glue, la niñera de Fuschsia y Titus; Lenflure, el temible cocinero; el doctor Salprune y su hermana Irma; las hermanas gemelas del conde (ambas idénticas)... Todas estas figuras se agitan en la sombra, como marionetas de un misterioso teatro. Sólo un hombre se ha atrevido a escribir sobre Gormenghast, Mervyn Peake, y semejante empresa le volvió medio loco.

Bosques: el misterio de los orígenes

El bosque, presente en la mayoría de los cuentos de hadas y relatos de fantasía, tanto modernos como antiguos, es el lugar de la aventura por excelencia. Hostil o remanso de paz, impenetrable o acogedor, sirve unas veces como refugio y otras como lugar en el que uno puede encontrar la muerte.

En el curso de mis incontables viajes, he recorrido centenares de bosques. Me perdí en el de Sherwood, el territorio de Robin Hood, cuando Inglaterra estaba aún cubierta de grandes árboles. Atravesé los de Iscambia y el de *El Viento en los Sauces*, el de los mitagos y el de Fangorn. He caminado días enteros junto a los elfos bajo las densas copas del Bosque de Lorien. Y siempre he experimentado el mismo sobrecogimiento.

El bosque es el símbolo por excelencia de la naturaleza y de la madre nutricia, que asegura la subsistencia. Los rayos del sol rara vez traspasan sus profundidades. Los senderos, si es que existen, se pierden en un recodo tras una fuente o unas rocas. En su corazón secreto puede haber un lago mágico o un claro encantado. Habrás observado que siento un particular cariño por los bosques, empezando por mi querido Broceliande.

En los cuentos para niños, al igual que en los sueños de los padres, los bosques representan lo desconocido, lo inconsciente. Son el lugar primigenio de donde procede el hombre y adonde, sin saberlo, aspira a regresar.

Son numerosas las leyendas y epopeyas en las que un caballero debe atravesar un bosque. Con mucha frecuencia, en él se producirán encuentros decisivos. Un anciano le dará consejos, un ermitaño le prodigará cuidados o una criatura le atacará por sorpresa.

Antes, los bosques eran lugares inmensos e inexplorados. Abarcaban países enteros y los seres que los habitaban vivían lejos de la mirada de los hombres. Pero desde que se construyen carreteras y ciudades, los bosques han perdido mucha de su magia. Solamente algunas selvas tropicales permanecen inalteradas. Pero, ¿por cuánto tiempo? A ti y a todos nos corresponde ahora protegerlos.

Islas encantadas:

las perlas del océano

Orladas de brumas o resplandecientes bajo el sol, las islas encantadas son las joyas de los océanos. A menudo cobijan tesoros o ciudades ideales (y sus habitantes suelen ser recelosos con los visitantes). Algunas no aparecen en ningún mapa o están protegidas por sortilegios que impiden descubrirlas. Otras son las capitales de reinos perdidos, habitadas por magos o por extrañas razas, o constituyen paraísos: sólo se accede a ellas una vez se ha fallecido.

La isla encantada que mejor conozco es, evidentemente, Avalón, el país de la Dama del Lago. En el centro se alza una ciudad magnífica con muros de oro macizo. Después de que Galahad encontrase el Grial, desapareció a los ojos del mundo. A partir de ese momento, únicamente podían llegar a ella los iniciados: hay que saber cómo llamar a la barca que te conduce hasta allí. Tras su muerte en combate, Arturo fue conducido a Avalón, donde se reunió con su esposa.

En estas páginas merecen ser citadas otras islas célebres: el País de Nunca Jamás de Peter Pan, poblado por piratas y Niños Perdidos; Thule, una mítica isla escandinava, confundida en ocasiones con Islandia; Ys, legendaria ciudad de Bretaña engullida por un maremoto (si viajas alguna vez a la bahía de Douarnenez, quizá puedas oír el repique de sus campanas); Dinotopía, isla donde conviven hombres y dinosaurios; Lilliput, cuyos diminutos habitantes de quince centímetros se pasan la vida guerreando; Terramar, un vasto archipiélago en el que hay muchas escuelas de magia; la isla de Ogypia, mencionada por Homero en la Odisea y habitada por el dios Cronos; y muchas más.

Jardines secretos: magia de aspecto cotidiano

La magia no funciona en todas partes de la misma manera. Según los mundos, circula como un fluido por el suelo o es invocada por la palabra. En ocasiones, está «almacenada» en ciertos lugares. En nuestro mundo, ese en el que tú, amigo lector, me estás leyendo, la magia se manifiesta principalmente de tres maneras.

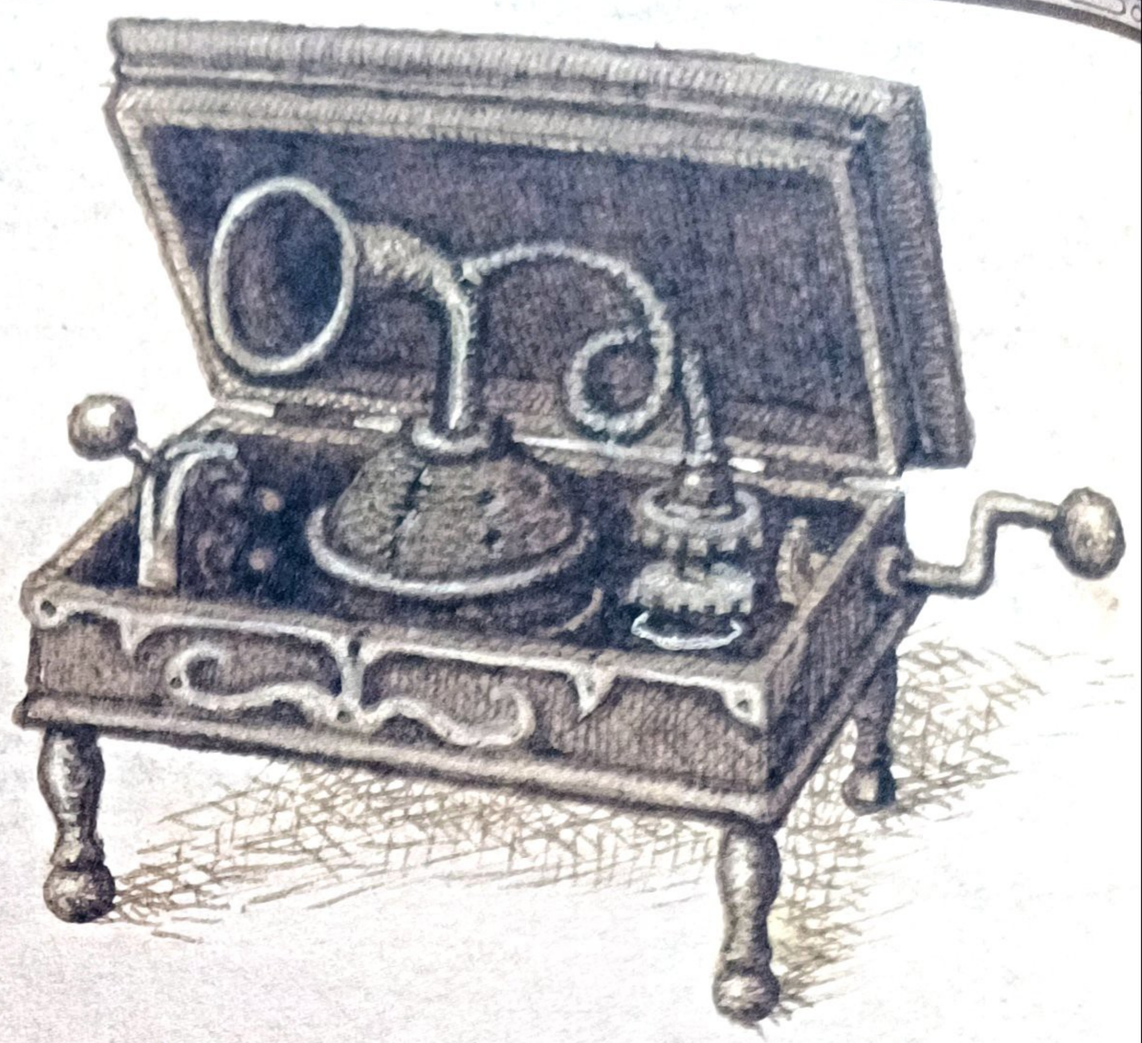
Primero, el planeta está surcado por unas líneas de fuerza invisibles que solamente los magos son capaces de detectar. Cuando se cruzan varias de esas líneas, surge una poderosa fuente de magia, sobre la que a menudo se levantan monumentos, como el círculo de piedras de Stonehenge, por ejemplo.

En otros casos, la magia procede de una puerta que da al Mundo Encantado: un túmulo de elfos, el refugio de un *troll* o un simple sendero pueden ser pasajes al mundo mágico.

Por último, existen lugares discretos, ocultos, a menudo desconocidos porque parecen corrientes: un huerto rodeado de viejos muros, un jardín abandonado, en medio del cual reina una pequeña estatua, una fuente musgosa...

En esos «jardines secretos» se concentra la magia como en un charco que hubiese recogido el agua de lluvia: allí han quedado algunas gotas de poder, sin que nadie las reclame. El pequeño huerto de tu abuela, el parque descuidado de una antigua mansión, el bosquecillo de bambúes que crece al fondo del jardín de un vecino o un terreno baldío en el que nadie repara pueden esconder ancestrales secretos. Esos santuarios son pequeños lugares mágicos olvidados por los adultos. En ocasiones se abre una puerta cuando menos se espera y tras ella descubrimos un jardín desconocido, al que sólo se puede llegar a medianoche o cuando llueve.

EL TRADUCTOR UNIVERSAL



Este curioso artefacto en forma de caja de música resulta muy práctico: no tengo más que dar vueltas a la manivela cuando alguien se dirige a mí en otro idioma para comprender todo lo que me dice. Sobre todo, es muy útil cuando te las tienes que ver con un *djinn* del desierto o una bruja eslava.

LA BOLSA ANTIRROBO

Este saquito de piel de cabra contiene monedas de oro y piedras preciosas. Como cada mundo tiene su propia moneda, conviene contar con divisas que todos acepten. Tengo que decir, además, que una minúscula hada plateada ha elegido mi bolsa como hogar y se encarga de avisarme si una mano extraña intenta introducirse en el saquito sin permiso.

EL CATALEJO MÁGICO

Este catalejo soberbiamente trabajado me lo regaló hace siglos un príncipe chino. Ofrece un aumento tan colosal que permite distinguir un dedal a más de 500 leguas. Te puedes imaginar la cantidad de desplazamientos inútiles que me ha ahorrado...

Las notas secretas de Merlín

CÓMO SALUDAR A UN HADA

Las hadas se ofenden si uno no se muestra educado con ellas: ante un hada blanca hay que hacer una reverencia; ante una azul hay que repetir tres veces y muy deprisa: «Muy buenos días tenga», y si se trata de un elfo, hay que inclinarse y decir: «Es un honor, señor».

Cómo hacerse rico de niño

Existen al menos dos formas de ganar mucho dinero para alguien valiente y de buena voluntad. La primera consiste en llevar a cabo una búsqueda (ver este término en la p. 149), ya que, en ocasiones, viene acompañada de una buena recompensa. El problema es que generalmente se trata de empresas peligrosas en las que debes abandonar tu mundo para llevarlas a cabo. Un método más sencillo consiste en encontrar un asno mágico (todavía quedan algunos en nuestros campos). Estos buenos animales están repletos de monedas de oro. Basta frotar su pelo recitando la fórmula apropiada para recoger en la hierba una auténtica fortuna. Sin embargo, ten cuidado, porque las fórmulas varían según los asnos. Si tienes una abuela que vive en el campo, pregúntale, porque quizá conozca alguna.

El más allá:

el enigma de la muerte

El más allá es un término bastante impreciso, que designa el mundo sobrenatural al que se encaminan las almas después de la muerte. No hay que confundir la muerte, el hecho de morir, con la Muerte, el personaje (ver p. 145). Cada civilización tiene un nombre para el más allá: por ejemplo, Empireo, en la mitología griega; Sidh, entre los celtas; Omeyocán para los aztecas. En principio, no verás el más allá hasta que hayas muerto, a menos que una búsqueda complicada te lleve antes allí, como le pasó a Orfeo, que tuvo que descender a los Infiernos para buscar a Eurídice. El más allá puede ser un lugar muy agradable (como, por ejemplo, Tir Nan Og o el paraíso de los cristianos). Generalmente, un ser supremo fija en un juicio la suerte de las almas. El comportamiento de los mortales en vida determina su futuro tras la muerte.

El más allá puede ser también el refugio de los dioses, como sucede en el Olimpo. En este caso, sólo algunos héroes tienen acceso a él, como recompensa por su actos de valor. El camino al más allá es frecuentemente indicado por un barquero, el encargado de llevarte a buen puerto, como Caronte, que ayudaba a cruzar la laguna Estigia, o Ourshanbi, que hizo atravesar el océano a Gilgamesh. Los vehículos suelen ser naves, a veces carros o troncos. Ten cuidado, porque la travesía puede resultar peligrosa. Si te acompaña un barquero, procura seguir escrupulosamente sus instrucciones.

Narnia: el país del gran león

No siempre voy al mundo de Narnia por la misma ruta. La que más me gusta es aquella en la que mi aerostato surge del mar en la bahía de Cair Paravel. Protegido por una península rocosa cubierta por un gran bosque, se alza en todo su esplendor el castillo de los dos reyes y de las dos reinas de este país. Orgullosa fortaleza de blanca piedra en otro tiempo, Cair Paravel ha perdido su esplendor a causa del abandono. Sin embargo, sigue siendo una bella ruina en la que resuenan los pasos sobre el damero de baldosas y las ramas de los melocotoneros se doblan por el peso de los frutos en el viejo huerto, donde el eco de las voces de los caballeros y las risas de las hermosas damas se escucha todavía entre las columnas de los enormes salones. El tiempo no transcurre al mismo ritmo en Narnia que aquí: entre dos estancias, pueden pasar cientos de años.

En tiempos del rey Arturo, no podía ir a Narnia: los velos del mundo de Aslan, el rey león, sólo se descorren para los niños. Pero ahora que me he convertido en un adolescente, dado que envejezco al revés, al fin puedo visitar el país en el que árboles y animales hablan, donde los centauros conviven con los unicornios y los faunos, y los ratones pueden ser caballeros.

Hay otro lugar por el que me agrada entrar en Narnia. Mi aerostato sobrevuela el inmenso bosque hasta un claro donde se alza una farola. Es el punto de comunicación con nuestro mundo. Aquel por el que, en pleno sortilegio invernal, llegaron los dos reyes y la dos reinas, y por el que salieron tras años de sabio reinado.

Oz:

un mundo de magia y aventuras

Dorothy, la heroína de *El Mago de Oz*, es como la hermana pequeña americana de Alicia: como ella, apareció en otro mundo sin querer; y como ella, se las tuvo que ingeniar para salir sola de él, o casi.

Dorothy era una niña de Kansas que vivía en una granja. Un día se vio arrastrada, y su casa con ella, por un tremendo tornado. La casa cayó sobre la cabeza de la malvada bruja del Este y la mató en el acto: Dorothy y su perro Toto acababan de aterrizar en el país encantado de Oz. Naturalmente, nuestra heroína quería ante todo regresar a casa. Le explicaron que para conseguirlo era imprescindible que encontrara al gran mago de Oz, que vivía muy lejos, en la Ciudad Esmeralda. Audazmente, Dorothy decidió partir en su busca. En el camino se topó con tres extraños personajes, que se convirtieron en sus compañeros de viaje: el Hombre de Hojalata, que buscaba un corazón capaz de amar; un Espantapájaros, que aspiraba a ser inteligente; y un León cobarde, que soñaba con ser un héroe. Bueno, mejor no te cuento el final.

He estado varias veces en ese famoso país de Oz. Es un lugar verdaderamente curioso: tiene forma rectangular y está dividido por dos diagonales en cuatro regiones, cada una de un color. En el centro está la famosa Ciudad Esmeralda, la capital del país. Se llega a ella desde el país de los *munchkins*, por un camino de baldosas amarillas. Los visitantes tienen que llevar gafas verdes.

El país de Oz acoge toda clase de criaturas fabulosas. Además de gnomos y brujas, conejos y monos voladores, hay, por ejemplo, utensilios de cocina con vida, muñecas de papel, personajes con el cuello extensible y otros que llevan su cerebro en una caja.

¡Ojo! No todos los huracanes llevan al país de Oz. ¡Ni mucho menos! El medio más seguro para llegar es leer las novelas que L. Frank Baum le dedicó.

La Tierra Media: el bien y el mal enfrentados

En este mundo inmenso y encantado se desarrollan las aventuras de Frodo y Gandalf, peripecias detalladamente descritas por mi viejo amigo, el profesor Tolkien, en su trilogía *El Señor de los anillos*. Lo he visitado personalmente un número incalculable de veces, pero no he conseguido recorrerlo entero. Más que ofrecerte un panorama completo, prefiero evocar aquí sus enclaves más conocidos.

* La Comarca es el lugar donde viven los *hobbits*. Hay multitud de pueblecitos; uno de los más famosos es Bolsón Cerrado, lugar de residencia de Frodo y Bilbo Bolsón. Es una región verde y tranquila.
* Rivendel es un fabuloso palacio élfico situado a los pies de las Montañas Nubladas. Ahí tuvo lugar el Consejo de Elrond, donde los representantes de las diversas razas decidieron la suerte del anillo.
* Moria fue en otro tiempo una mina habitada por los enanos. Pero éstos excavaron tan profundamente que despertaron a un *balrog* del antiguo mundo, que los destruyó. El temible Saurón instaló después a sus orcos y trasgos allí.
* Lothlorien, también llamado Lorien, es un bosque situado al este de las Montañas Nubladas. Está habitado por los elfos, gobernados por la reina Galadriel.
* Fangorn, al sur de Lorien y poblado por los ents, es uno de sus bosques más antiguos.
* Gondor es el reino más grande habitado por los hombres. Está gobernado por Denethor II, padre de Boromir y Faramir. Su capital es Minas Tirith. Las siete murallas que la rodean tienen fama de ser impenetrables.
* Mordor, por último, es la residencia de Sauron, el Señor de las Tinieblas. Sólo las criaturas tenebrosas pueden sobrevivir en ella. Allí fue forjado el anillo, y allí debe ser destruido.

Tir Nan Og:
el paraíso de las hadas

País de la eterna juventud e isla mítica del folclore irlandés, Tir Nan Og es un mundo mágico y paradisíaco, un más allá soñado, donde no existen el hambre, la sed ni la muerte. Cierra los ojos y toma mi mano. Ya puedes mirar: ante ti se extiende un paisaje encantado de verdes colinas y cascadas cristalinas. Más lejos se encuentran los valles luminosos habitados por hadas-luciérnagas y unicornios blancos, una tierra libre de cualquier presencia humana. Pese a todo, algunos invitados especiales (como yo desde hace mucho tiempo) han sido a veces autorizados a recorrer sus inmensas praderas.

Gracias a su barco mágico, el *Prydwen*, el rey Arturo también fue en una ocasión a Tir Nan Og. Cada vez que me hablaba de ello, brillaban lágrimas de alegría en sus ojos.

En Tir Nan Og reina la eterna primavera. No existe la vejez ni las enfermedades ni el trabajo, ya que todo crece a placer, sin cultivo ni semillas, y los árboles dan fruto permanentemente.

Hagamos un poco de historia. Fue a Tir Nan Og adonde huyeron los *tuatha* de Danann, los nobles seres mágicos de Irlanda. Algunos sostienen que huían de terribles enemigos. La verdad es que, probablemente, se refugiaran en este reino sencillamente porque los hombres habían dejado de creer en ellos.

Tir Nan Og les ofrece todo lo que pueden desear. Pasan su tiempo infinito organizando banquetes, cazando, amándose y escuchando canciones maravillosas. Incluso pueden dar rienda suelta a su pasión por las batallas, porque los que mueren en combate se levantan al día siguiente sin ninguna herida.

EL AEROSTATO

Esta curiosa máquina, que parece una mezcla de submarino y avión de hélice, me permite viajar sin moverme de casa. Tiene un asiento, un habitáculo metálico y una consola de control, cuyo funcionamiento sólo yo conozco. El principio es simple: una vez que el piloto (yo mismo) ocupa el interior e introduce las coordenadas mágicas del mundo al que desea ir, tira de la palanca... ¡y llegas a su lugar de destino al instante!

VIAJAR SOÑANDO

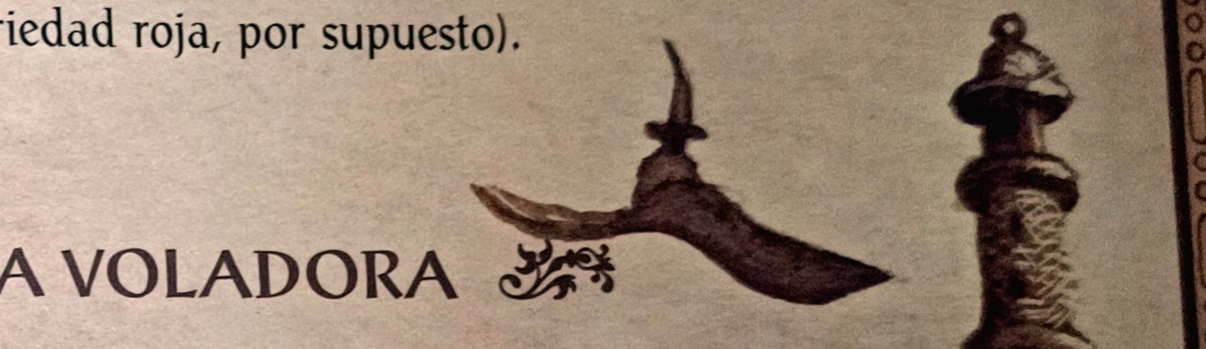
Mientras duermo en Broceliande, también viajo en sueños. Sin embargo, en los mundos que exploro estoy muy despierto y puedo comportarme como cualquier otro ser vivo. Así he descubierto infinidad de lugares mágicos. Tú también podrías intentarlo, pues es bien fácil. Estoy en casa y en cualquier otro lugar mágico al mismo tiempo. Tiene muchas ventajas viajar así, ¡y es muy cómodo!

LAS ESCOBAS

Otros magos, y la mayoría de las brujas, no disponen de aerostatos y viajan en escoba. Pero no vale cualquiera, claro está; tiene que ser una mágica, con las cerdas de carrizo azul (recogido una noche de luna llena) o de ramas de mandrágora (de la variedad roja, por supuesto).

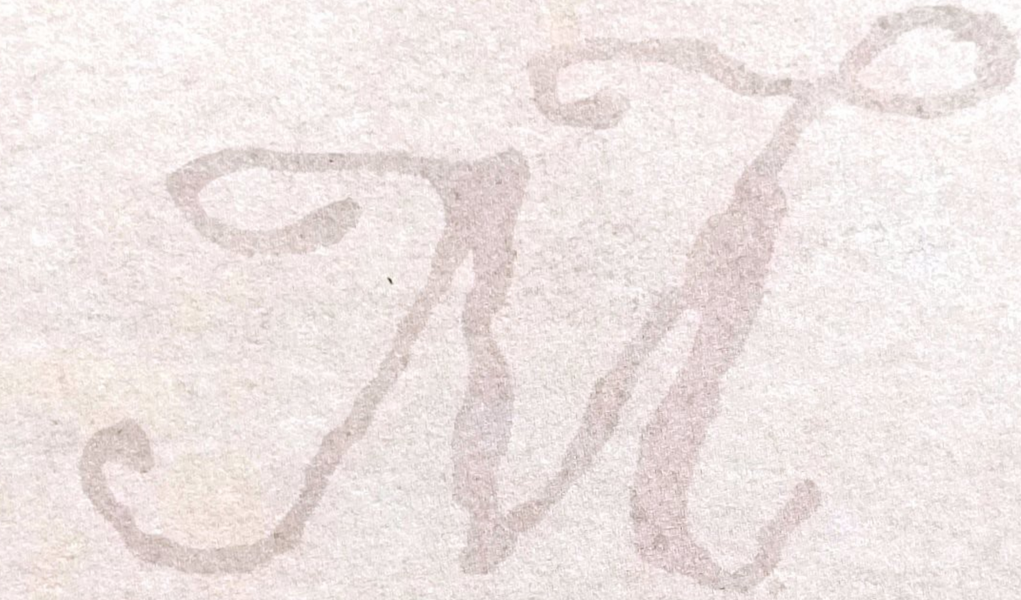
LA ALFOMBRA VOLADORA

La alfombra voladora es un magnífico medio de transporte que sólo se puede adquirir en un sitio: el Bagdad mágico. Para eso hay que ir al reino de las Mil y una noches. Las mejores son las que venden en el callejón de las Escalinatas, bajo el minarete del gran visir de Bagdad.



POLVO DE HADAS

La mayoría de las hadas poseen unos polvos mágicos que les permiten volar. Mi amigo Peter Pan es un especialista en el tema. Habitualmente, basta esparcir una pequeña cantidad en el aire... ¡y los efectos se manifiestan al instante! Una aclaración: las hadas no venden sus polvos mágicos. Los regalan o los cambian, por ejemplo, por una pena enorme o por un gato parlante de tres colas.



Héroes
y personajes famosos

Alicia:
eternamente encantada

Alicia era una niña inglesa muy especial; tanto, que un escritor llamado Lewis Carroll decidió un día escribir un libro sobre sus aventuras: *Alicia en el País de las Maravillas*. Seguro que has oído hablar de esta historia. Te preguntarás qué tenía de singular la encantadora Alicia. Digamos que era la niña más curiosa que uno pueda imaginarse.

Todo comenzó el día en que se encontró con un conejo blanco de ojos rosáceos que consultaba su reloj de bolsillo. «Llego tarde», repetía sin cesar el conejo. Sin pensárselo dos veces, Alicia le siguió. Cayó en un agujero y se encontró prisionera en un mundo muy extraño, habitado por criaturas sorprendentes: la Liebre de Marzo, el Gato de Cheshire, el Sombrerero Loco y, claro está, la Reina de Corazones, cuya principal preocupación era cortarle la cabeza a todo el mundo. En el País de las Maravillas Alicia vivió un montón de excitantes aventuras, algunas muy peligrosas. Sólo gracias a su coraje y su astucia consiguió salir indemne.

A menudo se representa a Alicia con un vestido azul y blanco, pero los que la conocieron en persona te dirán que se trata de una invención: en realidad, se vestía de acuerdo con el humor que tuviese ese día, o sea, de cualquier manera.

Cuando se convirtió en adulta, Alicia intentó que se olvidaran de ella, para huir de la fama que amenazaba con asfixiarla. Se fue a vivir a un pueblecito del norte de Inglaterra y empezó a escribir libros para niños inspirados en sus antiguos sueños.

La última vez que la vi tenía 142 años, pero seguía trabajando en sus novelas. Paseamos un rato y recordamos los viejos tiempos. Aunque caminaba ya apoyada en un bastón, seguía teniendo un precioso brillo infantil en la mirada.

El Rey Arturo: señor de la Tabla Redonda

¡Ah, Arturo! Me cuesta escribir sobre aquel muchacho sin que tiemble mi mano. Y es que, ¿quién podría conocerle mejor que yo?

En mi juventud, es decir, cuando era un viejo mago encogido, Arturo era rey de Camelot, el fabuloso reino de los caballeros de la Tabla Redonda, y yo era su consejero. ¿Quién habría aspirado a semejante dicha? Los más famosos caballeros acudían desde los cuatro extremos del mundo para servir en su corte.

Casado con la hermosa Ginebra, Arturo gobernaba con infinita sabiduría acompañado de sus caballeros: Lancelot, Gauvain, Perceval... ¡Seguro que ya habías escuchado antes estos nombres! El rey y sus valerosos guerreros buscaban sin descanso el Grial, un inaccesible tesoro que, según se decía, otorgaba la inmortalidad a su poseedor. En varias ocasiones, aconsejé a Arturo que abandonase aquella búsqueda quimérica. «A ti te da lo mismo», me contestaba, «tú ya eres inmortal». No se equivocaba del todo. Lo que no impidió que aquel maldito Grial arruinase el reino de Camelot. Algunos caballeros se enemistaron y otros se marcharon o simplemente desaparecieron.

Cuentan que el mismo Arturo murió en una batalla a manos de un malvado caballero llamado Mordred. Aunque jamás tuve pruebas, sospecho que la pérfida Morgana (la madre de Mordred) tuvo algo que ver con su caída. De cualquier manera, Arturo no murió realmente: partió en dirección al reino mágico de Avalón, donde al fin vive dichoso en compañía de los suyos. De vez en cuando, le hago una visita. Y si hay algo que nunca hacemos es hablar del pasado y del Grial. No sirve de nada volver una y otra vez sobre los recuerdos.

Baba-Yaga:
la bruja rusa

Europa del Este está poblada por numerosas criaturas mágicas, con frecuencia inquietantes. Desde los *siliniets*, pueblo de duendes que viven en los bosques de Polonia, hasta los *rusalkas*, que intentan ahogar a sus víctimas en las inmediaciones de lagos y arroyos, pasando por los dulces *domovoi*, enanos de pelaje gris protectores de las casas, y los crueles *lechies*, que corretean entre los árboles.

En un país tan inmenso como Rusia no faltan espacios salvajes para que los seres encantados sigan viviendo hoy en día. Sin embargo, hay una criatura a la que todo el mundo teme, tanto hombres como hadas. Es una bruja tan feroz y poderosa que ni el más fuerte de los gigantes osaría enfrentarse a ella: ¡Baba-Yaga! A pesar de que no tiene un aspecto demasiado impresionante, es dueña de todos los bosques desde la oriental Kamtchatka hasta los países eslavos del sur. Baba-Yaga es una mujer muy vieja, de hirsuto cabello gris, con el cuerpo tan delgado que se la conoce como Baba-Yaga, la de huesudas piernas. Pero ten cuidado de que no te oiga llamarla así, porque su cólera es terrible.

Dentro de un enorme tazón y remando con su escoba, surca el cielo en medio de los relámpagos. Por los aires se desplaza a toda velocidad con ayuda de sus largas garras y sus acerados dientes, abriéndose camino a través de los árboles. Más de un héroe que quiso enfrentarse a ella fue víctima de su escudo mágico, que protege de las llamas.

La casa de Baba-Yaga no tiene nada de normal: es una pequeña cabaña de madera, cuya base está plantada sobre unas enormes patas de pollo. Esas patas, que pasan por encima de los árboles y saltan de una colina a otra o sobre los pantanos, permiten a la cabaña de Baba-Yaga desplazarse por todo el territorio ruso. ¿He dicho que era pequeña? Esa es la impresión que da vista desde el exterior. Sin embargo, la vivienda de la bruja es muy grande por dentro y la calienta una inmensa estufa.

Mercader de arena y mercader de sueños

Cuando tenemos mucho sueño, nos pican los ojos, como si alguien nos hubiese echado arena en ellos. ¿Crees que no es más que una leyenda? Pues no: el que te habla ha conocido al Mercader de arena.

Daba un paseo por las nubes cuando vi una casa de madera colgada de un hermoso cúmulo: el duende que me abrió la puerta se sorprendió mucho al verme, pero fue muy amable. Aunque al Mercader de arena, que así se llamaba, le gusta la tranquilidad, se empeñó en mostrarme su hogar. En las estanterías había frascos que contenían el famoso polvo que arroja a los ojos de los niños para hacerles dormir. El frasco es diferente según el niño y según el sueño: rojo para las aventuras, marrón para los sueños golosos, rosa para los de amor, azul oscuro para los sueños bélicos. Vestido con una larga túnica dorada, lleva un bolso donde guarda la arena y una larga pipa en la boca. Cuando cae la noche, el Mercader planea hasta la Tierra con ayuda de dos grandes paraguas abiertos.

Por supuesto, el que yo conocí no es el único de su especie: hacen falta muchos en todo el mundo para dormir a todos los niños. Sé que el Mercader de arena finlandés, un duende llamado Nukku-Matti, vive sobre las islas de Aaland (entre Finlandia y Suecia). En Dinamarca y en Suecia, se le conoce con el nombre de Ole Luk Öie. En Francia podrás encontrar a mi viejo amigo Soin-Soin y a su colega Pépé Poussière, que vive en un granero en compañía de su mujer, Dormette. En las islas británicas se le llama Wee Willie Winkie o Billy Winker.

Los hermanos Grimm: cuentistas a su pesar

¿Conoces *Blancanieves*, *La bella durmiente*, *Los músicos de Bremen*, *Hansel y Gretel*, *El sastrecillo valiente* o *Pulgarcito*? Entonces, conoces a los hermanos Grimm.

A Jacob y Wilhem, que nacieron en Alemania a finales del siglo XVIII, les interesaban mucho las historias del folclore de su país. Atravesando campos y bosques, recogían los maravillosos y terroríficos relatos de los aldeanos y un día decidieron escribir un libro con todos ellos.

Existe un incómodo malentendido respecto a los hermanos Grimm: puedo hablar con fundamento porque les recibí muchas veces en mi casa de Broceliande. ¡Qué inolvidables veladas compartimos! Se dice que sus historias son pura invención. No obstante, la mayoría son ciertas. Por ejemplo, la casa de Hansel y Gretel existe realmente: se encuentra en el corazón de la Selva Negra alemana. Durante mucho tiempo, Pulgarcito fue exhibido en un circo ambulante. En cuanto al sastrecillo valiente, pasa tranquilamente sus días en su retiro berlinés. El problema es que en el siglo XIX nadie creía a Wilhem y Jacob. ¿Sabes por qué? Antes de comenzar su carrera como cuentistas, los dos hermanos eran conocidos en Alemania por ser los únicos capaces de vencer a las criaturas maléficas que sembraban el terror en las zonas rurales, pero en realidad hacían trampas: los monstruos habían sido creados por ellos y animados por ingeniosos mecanismos.

Un día, cuando acababan de presentar su última obra, los hermanos Grimm se perdieron en un profundo bosque y descubrieron que algunas de las criaturas que describían existían de verdad. Regresaron de inmediato al pueblo para contar sus vivencias, pero, naturalmente, todos se rieron de ellos.

Los piratas: paladines de la libertad

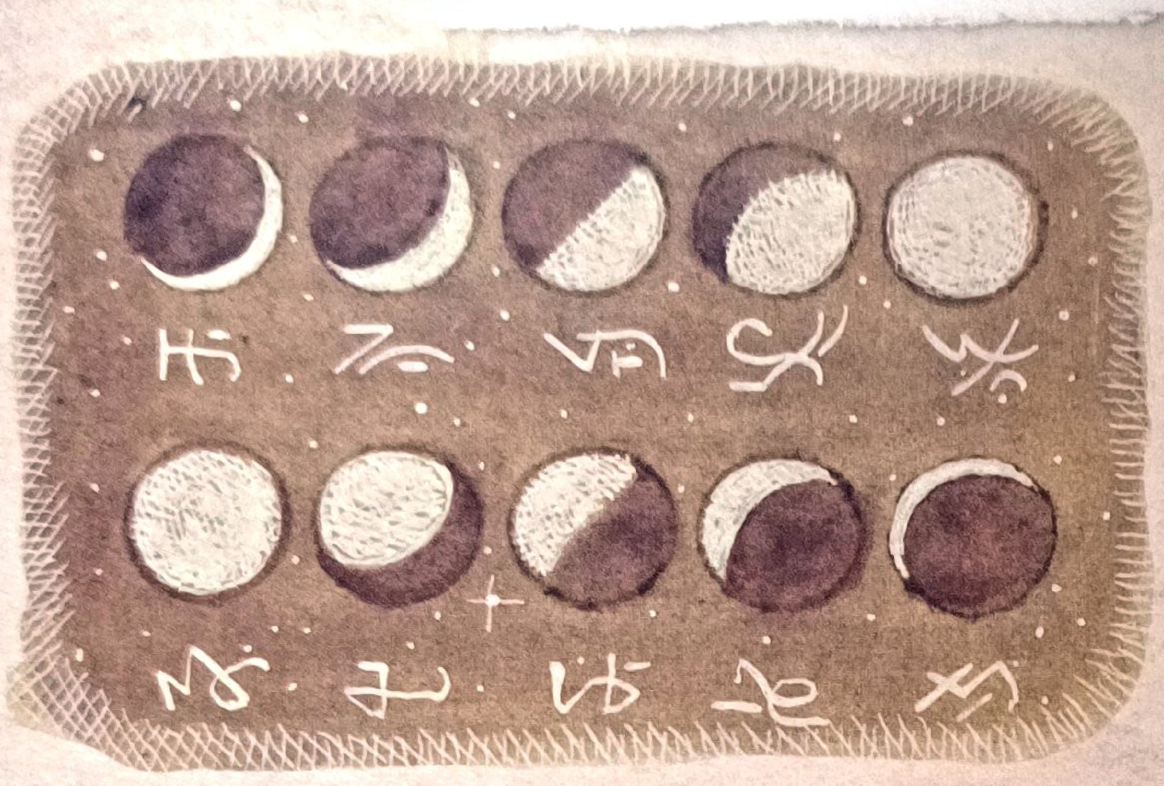
¿Quién no ha soñado alguna vez con recorrer los mares en busca de fabulosos tesoros? ¿Quién no se ha estremecido ante la idea de una vida repleta de abordajes, persecuciones y maravillosas aventuras? Si eres un chico, sería sorprendente que no hubieras fantaseado al menos una vez con convertirte en pirata. Aunque, ¿crees que se trata de un oficio agradable? Los océanos están plagados de peligros y la vida de los piratas es a menudo tan emocionante como breve.

Algunos llevan sombreros de tres picos, patas de palo o garfios. Otros van vestidos con amplias camisas blancas y sus barcos navegan en ocasiones por encima de las nubes. De hecho, cada mundo tiene sus piratas (no confundir con los corsarios, que trabajan legalmente para un rey). Apuesto a que conoces ya a algunos, que has oído hablar del capitán Garfio, de Jack Sparrow, del pirata Roberts y de Long John Silver, el famoso pirata que sale en *La isla del tesoro* de Stevenson. Pero también han existido históricos salteadores de los mares: Henry Morgan, Barbarroja, Jacques de Sores o sir Francis Drake están entre los más famosos.

¿Sabías que los piratas son muy supersticiosos? Creen que la presencia a bordo de una mujer trae la desgracia; sólo llevan pendientes de oro (dicen que les protegen de naufragios y hundimientos); desconfían de los juegos de cartas y nunca encienden un cigarro con la llama de una vela porque provocaría la muerte de un marinero desconocido.

No podríamos cerrar este apartado sin hablar de *El holandés errante*, un navío maldito que vaga a la deriva desde el siglo XVII por alguna parte entre el cabo de Hornos y el de Buena Esperanza por culpa de su tiránico capitán.

Debes de preguntarte qué hago cuando no estoy de viaje. No imagines que me aburro. Entre la redacción de mis memorias, el cuidado de mi hogar, mi siesta obligatoria de catorce horas y responder al abundante correo que recibo, mis días son muy ajetreados. El sábado por la noche recibo generalmente a mis amigos personales (descubrirás a alguno en las siguientes páginas). Bebemos tisanas mágicas y charlamos sin cesar. Otras veces planteamos adivinanzas o jugamos a la oca (he reproducido un bonito tablero en este libro). Ciertas noches de verano nos puedes ver sentados en la hierba, jugando y riendo a mandíbula batiente antes de que los primeros resplandores del alba nos recuerden que es hora de ir a dormir.



LAS FASES DE LA LUNA

El ciclo lunar se compone de cuatro fases de luna creciente (de la luna nueva a la luna llena) y cuatro fases de luna menguante (de la luna llena a la luna nueva). En magia, los sortilegios de agresión se efectúan con luna creciente, y los de protección, con luna menguante. Los más eficaces son los realizados en las noches de luna llena.

¡Ponte a prueba!

- **¿En qué mundo hay una farola en mitad del bosque?**
  Gormenghast, Narnia, La Tierra Media
- **¿Qué necesitas para llegar al país de los gigantes de las nubes?**
  Un huevo de oca dorado, una judía mágica, botas de siete leguas
- **No me eduqué en la selva, ¿quién soy?**
  Bilbo, Tarzán, Mowgli
- **¿Quién tiene miedo de la luz del día?**
  Una bruja, un enano, un troll
- **¿Cuál de estos cuentos no es de Perrault?**
  Cenicienta, Blancanieves, Piel de asno

POCIÓN PARA VER EŃ LA OSCURIDAD

Coge dos semillas frescas de eléboro, machácalas sobre una piedra de cristal de roca con un mortero de amatista. Mezcla con 43 gotas de jugo de pez bandera, agita bien, deja reposar dos días y añade, justo antes de beber, un pellizco de sal del mar de Hiperbórea. ¡El efecto sólo dura una noche!

Nils Holgerson: el travieso arrepentido

Nils Holgerson es uno de esos sorprendentes niños cuya historia se ha transmitido a través del tiempo. Todo el mundo lo conoce en los países nórdicos, sobre todo en Suecia. Yo mismo tuve la dicha de alojarlo unos cuantos días en mi refugio de Broceliande y todavía lo recuerdo. Después de su partida, los duendes que trabajan conmigo se quedaron tan tristes que tardaron tres meses en reponerse. Lo adoraban. Sin embargo, Nils Holgerson no siempre ha sido amigo del pueblo pequeño. ¡Nada más lejos de la realidad!

Cuando tenía catorce años se divertía haciendo trastadas a los animales y a las personas. Un día en que sus padres habían salido, conoció a un *tomte* (una especie de duende sueco) del que se burló como de costumbre. Para castigarle por su atrevimiento, el *tomte* convirtió a Nils en un minúsculo hombrecillo.

Era la época del año en que los gansos salvajes migran. Una de las ocas de los Holgerson intentó unirse a sus congéneres. Nils quiso retenerla, pero, dado que era tan pequeño, se vio arrastrado por los aires y comenzó un largo viaje. Nils, que no se llevaba bien con las personas, disfrutó con esta extraordinaria aventura. Le llevó hasta donde vivían los alces, los osos y las golondrinas, a los bosques y lagos. Ahora veía la Suecia que creía conocer con nuevos y maravillados ojos. Además, descubrió cantidad de leyendas e historias fascinantes. Aprendió la tolerancia y el respeto a la naturaleza. Al regresar a su casa, había cambiado totalmente. Satisfecho, el *tomte* le devolvió su tamaño normal.

El muchacho, que se había vuelto generoso y amable, se sintió por primera vez contento de encontrarse entre sus semejantes.

Peter Pan:
la guerra a los adultos

Peter Pan no es precisamente el hijo que un padre desearía tener: se niega a crecer y parece conceder muy poca importancia al mundo «real». A sus ojos, nada tiene mayor interés que él mismo. ¿Qué te parece su actitud?

En varias ocasiones he intentado charlar con él y enseguida me he dado cuenta de que atendía más a sus respuestas que a mis preguntas. Pese a todo, no puedo decir que sea mal chico. Es feliz, inocente a su manera y siempre está dispuesto para nuevas aventuras. El problema es que no tiene corazón: esas nuevas aventuras sustituyen constantemente a las antes vividas y acaba olvidándose de sus viejos amigos. Para Peter Pan todo es reemplazable. Todos los años parte en busca de nuevos compañeros de juego.

La mayor parte del tiempo, nuestro amigo vive en un país imaginario, una isla grandiosa habitada por sirenas, indios y piratas, que para él constituye un inmenso parque de juegos. ¿Quieres dar una vuelta por allí? Te aconsejo que te lo pienses dos veces. Todo cambia de continuo en el País de Nunca Jamás. Los Niños Perdidos que van de visita no son nunca los mismos: cuando crecen, se marchan, o Peter Pan «se ocupa de ellos», porque «va contra las normas crecer». Los malvados también cambian (si uno muere, otro ocupa su lugar) y hasta las hadas tienen una vida muy corta. Las aventuras se suceden y ningún día es igual al otro. De hecho, el único que no cambia es Peter Pan. De alguna manera, él es el País de Nunca Jamás. Cada vez que abandona sus dominios, el mundo se duerme, la naturaleza se marchita y los Niños Perdidos pierden el interés por batirse con los piratas.

Así que un consejo: escucha sus historias, diviértete con sus bromas, pero no esperes que sea un amigo demasiado fiel.

Robin Hood:
justicia para los pobres

Robin de los Bosques es un famoso héroe de la Edad Media que vivía en Inglaterra, en el bosque de Sherwood. Su nombre en inglés, Robin Hood, significa Robin el de la capucha.

De acuerdo con la leyenda, era un bandido de gran corazón que vivía oculto en los bosques. Era un hábil cazador pero, sobre todo, un defensor de los pobres y oprimidos: desvalijaba a los nobles (sus enemigos «preferidos» eran el alguacil de Nottingham y el príncipe Juan Sin Tierra) y distribuía lo robado entre los pobres.

Algunos de sus compañeros también han pasado a formar parte de la leyenda: el fraile Tuck, el chistoso Pequeño Juan y la hermosa Marianne. Lo que es menos conocido es que, gracias a un elixir de juventud, Robin sigue vivo en la actualidad. La última vez que me encontré con él vivía en Central Park, en el centro de Nueva York, y se estaba iniciando en la magia. Además, ha sido visto en los Alpes y los Cárpatos, donde se enfrentó en su día al conde Drácula.

Robin ha combatido hasta nuestros días la injusticia y sigue siendo un símbolo para todos los oprimidos del mundo. Ciertas malas lenguas han querido convertirlo en un salteador de caminos. Evidentemente, esto es totalmente falso.

Nuestro amigo no ve con buenos ojos los avances tecnológicos que atentan contra la naturaleza y lucha por las grandes causas ecológicas. En la década de 1970 impidió, prácticamente él solo, la construcción de una central nuclear próxima a una reserva natural. En Francia hizo fracasar una empresa de detergentes que quería verter sus residuos en un río. ¡Un auténtico héroe de nuestro tiempo!

Pinocho: un corazón bajo la madera

«La casa de Geppetto se reducía a una única habitación en un sótano iluminado por un tragaluz. El mobiliario era de lo más rudimentario: un banco de madera, un mísero lecho y una mesa vieja y astillada. Al fondo del cuarto ardía un fuego en una pequeña chimenea pintada sobre la pared. Una cacerola, también dibujada, hervía alegremente cerca del fuego, lanzando una nube de vapor que parecía auténtico».

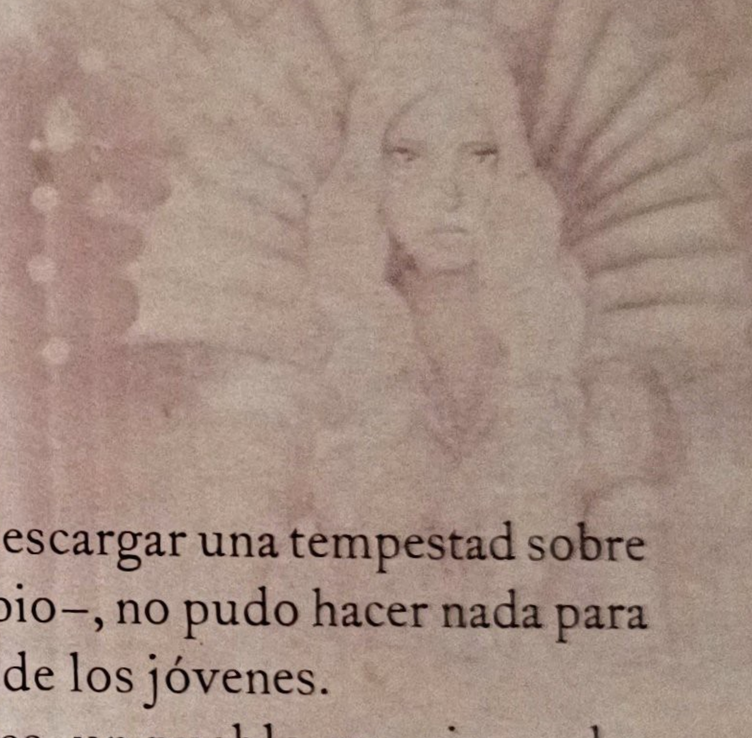
Ésta es la descripción que hace un autor italiano de la casa en la que Pinocho vivió sus primeros años, antes de convertirse en un niño de verdad, luego en un muchacho y al final en un fabricante de juguetes en un pequeño pueblo de Toscana, no lejos de Florencia.

El más famoso de los niños italianos nació de las manos de Geppetto, un carpintero bueno y pobre que lo talló en un trozo de madera destinado a servir de leña. Antes de conseguir un hueco en el mundo de los hombres, nuestro héroe (que desde el principio lloraba, reía y hablaba como un niño de verdad, y cuya nariz se alargaba con cada mentira que decía) vivió peligrosas aventuras. Se encontró con Tragafuego, el titiritero, fue atacado por el Gato y el Zorro, y sólo salvó la vida gracias a la bella Hada azul. Te ahorro los detalles.

A continuación, partió con su amigo Lucignolo al País de los Juguetes, donde ambos chicos fueron transformados en asnos. Arrojado al mar, se lo tragó una ballena, en cuyo vientre volvió a encontrarse con Geppetto.

Finalmente, estudió y trabajó sin descanso, y un día se despertó convertido en un niño de carne y hueso.

La Reina de las Nieves: soberana del frío



En el curso de mi larga existencia, he conocido muchas bellas e importantes damas. La llamada Reina de las Nieves es una de las más hermosas, pero también de las más peligrosas. Un muchacho llamado Kay pudo comprobarlo cuando le cayó en el ojo un copo de nieve. De repente, su humor cambió: se volvió burlón y desagradable. Un día de invierno se enganchó a un trineo y fue arrastrado contra su voluntad en una loca carrera en mitad de una tempestad de nieve. Cuando el trineo se detuvo, descendió la conductora: era una mujer muy guapa, muy delgada, resplandeciente, con una capa y un gorro blancos: la Reina de las Nieves. Kay, hechizado, fue conducido al Palacio de Hielo y Viento de la reina, donde lentamente empezó a transformarse en hielo.

Sólo el amor de su amiga Gerda consiguió salvarle. Como la Reina de las Nieves estaba de viaje –tenía que descargar una tempestad sobre el Etna y el Vesubio–, no pudo hacer nada para impedir la huída de los jóvenes.

Los esquimales, un pueblo que vive en las regiones árticas, saben que la nieve adopta muchas formas y que, para no enfadar a la Reina de las Nieves, hay que hablar su lenguaje. Además, ellos tienen un montón de palabras para describir la nieve: *api* es aquella que aún no ha tocado el viento; *upsik*, la que el aire ha convertido en una masa sólida; *siqoq* es la nieve ligera como el humo que sobrevuela el suelo; *annui*, la que cae; *quali*, la que se adhiere a las ramas de los árboles; *saluma roaq* es una superficie nevada formada por partículas muy finas y lisas; *natatgonaq*, una superficie constituida por partículas gruesas y rugosas; y *det-thlok* es la nieve muy espesa. ¡Y aún hay más!

Ulises:
el primer aventurero

Ulises es uno de los héroes más famosos de la mitología griega. Es, además, un amigo personal, que me suele visitar una vez cada veinte años. Nunca he conocido a otro hombre que sepa tantas historias.

La suya comienza en la guerra de Troya. Casado con Penélope, abandonó Ítaca, la isla de la que era soberano, para combatir en el bando aqueo, cuando su hijo Telémaco no era más que un niño. Fue el autor de la célebre estratagema del caballo de Troya, de la que seguramente habrás oído hablar. A continuación, se vio obligado a vagar por el mar debido a la ira de Poseidón. Entre sus aventuras destaca el episodio de las sirenas, que mediante su bello canto hechizaban a los marineros hasta que los barcos chocaban contra los acantilados. Prevenido por la maga Circe, Ulises pidió a su tripulación que se taponase las orejas con cera y él se hizo atar al mástil de su embarcación. O la lucha con el cíclope Polifemo, hijo de Poseidón: después de emborracharle, le atravesó su único ojo. O la aventura con la ninfa Calipso, que le retuvo en su isla ocho años y le prometió la inmortalidad. También la de la maga Circe, que era conocida por transformar a los hombres en animales. Desde el país de los cimerios, Ulises descendió a los infiernos, donde se encontró con las sombras errantes de muchos héroes con los que había coincidido en el pasado: Aquiles (que se había convertido en rey del Mundo de las Sombras), Agamenón, Ayax, etc. Al cabo de veinte años, volvió por fin a su hogar con su hijo Telémaco y su mujer Penélope. Pero ésta no le reconoció de inmediato. Para terminar de convencerla, Ulises tuvo que superar una última prueba y derrotar a sus pretendientes con ayuda de su hijo. Sólo después de todo esto pudo disfrutar del bien merecido reposo del guerrero.

¡Si supieses la enorme cantidad de personas de todo el mundo que viene a pedirme consejo! Desde presidentes a aprendices de mago, desde enamorados rechazados a alquimistas profesionales...

Evidentemente, no siempre estoy disponible. En ocasiones, ando de viaje, o simplemente no quiero que me entretengan. En los casos en los que me oculto, hago que llueva a raudales y los visitantes terminan generalmente por desandar el camino. Me incomodan los que se muestran demasiado insistentes o demasiado seguros de sí mismos. ¡Qué quieres que te diga! Es una de las razones por las cuales he escrito esta enciclopedia: para cerrarles el pico de una vez por todas y reducir un poco las visitas a mi adorado bosque. Así que si tienes amigos que desean conocerme a cualquier precio, regálales primero este libro.

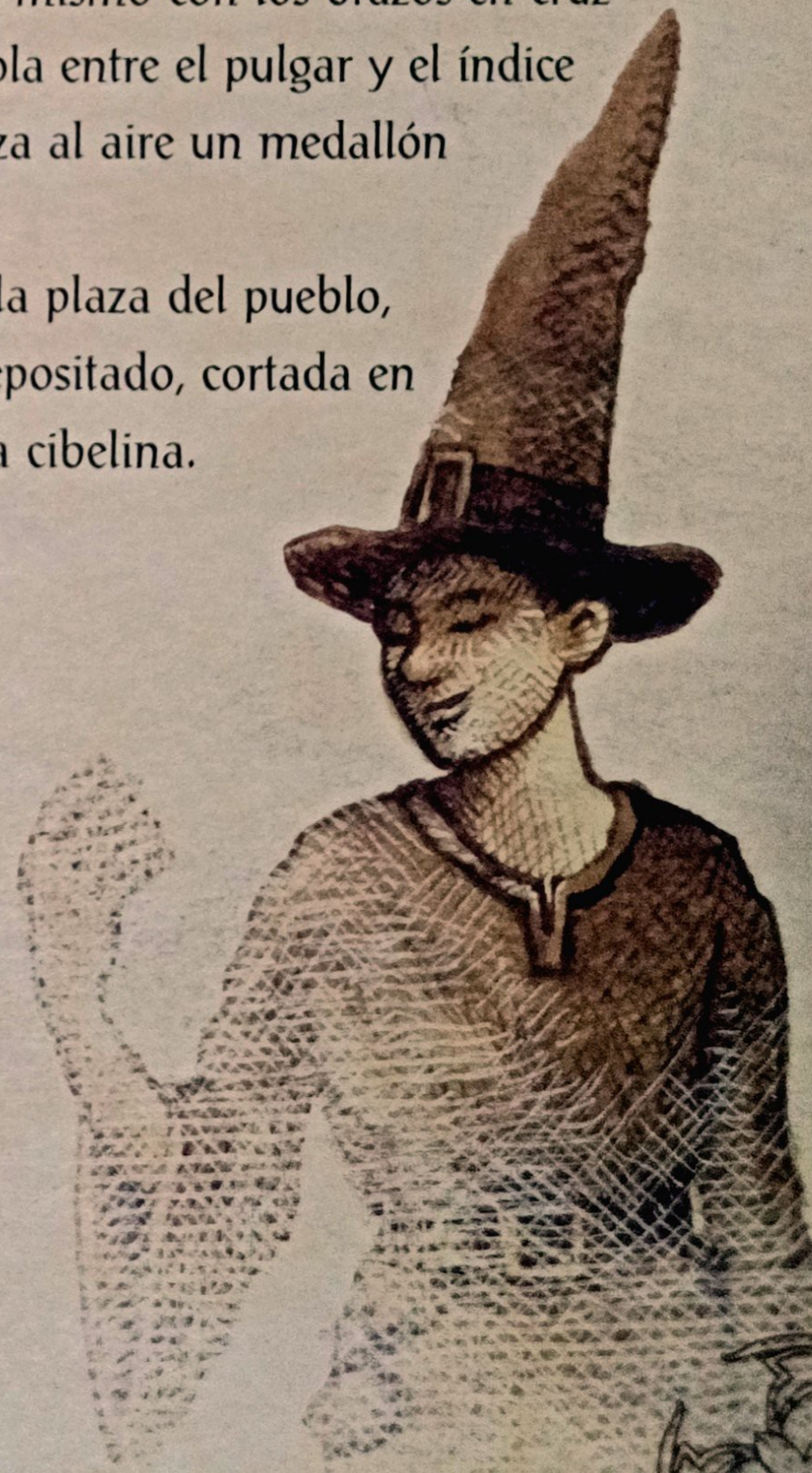
SORTILEGIO PARA INVOCAR LA TEMPESTAD

Abre con cuidado una caja de aire recogido mar adentro. Mézclalo rápidamente en un sombrero de copa con una pizca de aire fresco y dos dedos de aire colado. Sopla seis veces sobre la mezcla, aspira profundamente y estornuda. Una vez colocado el sombrero en la cabeza, di: «¡Sopla viento, sopla!».

RITUAL PARA INVOCAR LA LLUVIA

Con tiempo cálido: da siete vueltas sobre ti mismo con los brazos en cruz en medio de un prado. Aplasta una amapola entre el pulgar y el índice de la mano izquierda y a continuación lanza al aire un medallón élfico que tenga al menos siete años.

Con tiempo frío: desnudo en mitad de la plaza del pueblo, orina en un plato en el que antes hayas depositado, cortada en finas láminas, una piel de macho de marta cibelina.



POCIÓN PARA HACERSE INVISIBLE

Recoge un trébol de cuatro hojas a la luz de una luna roja. Al día siguiente, introduce el trébol en un jarabe de arándanos, caliéntalo a fuego lento en un cazo, añade una pizca de sal de Samarcanda y otra de pimienta de Shangri-La. Cómetelo entre dos rebanadas de pan élfico. Cuidado: el efecto puede durar hasta un mes. ¡No te olvides de avisar a tus seres queridos!

Ad

Objetos y rituales de hechicería

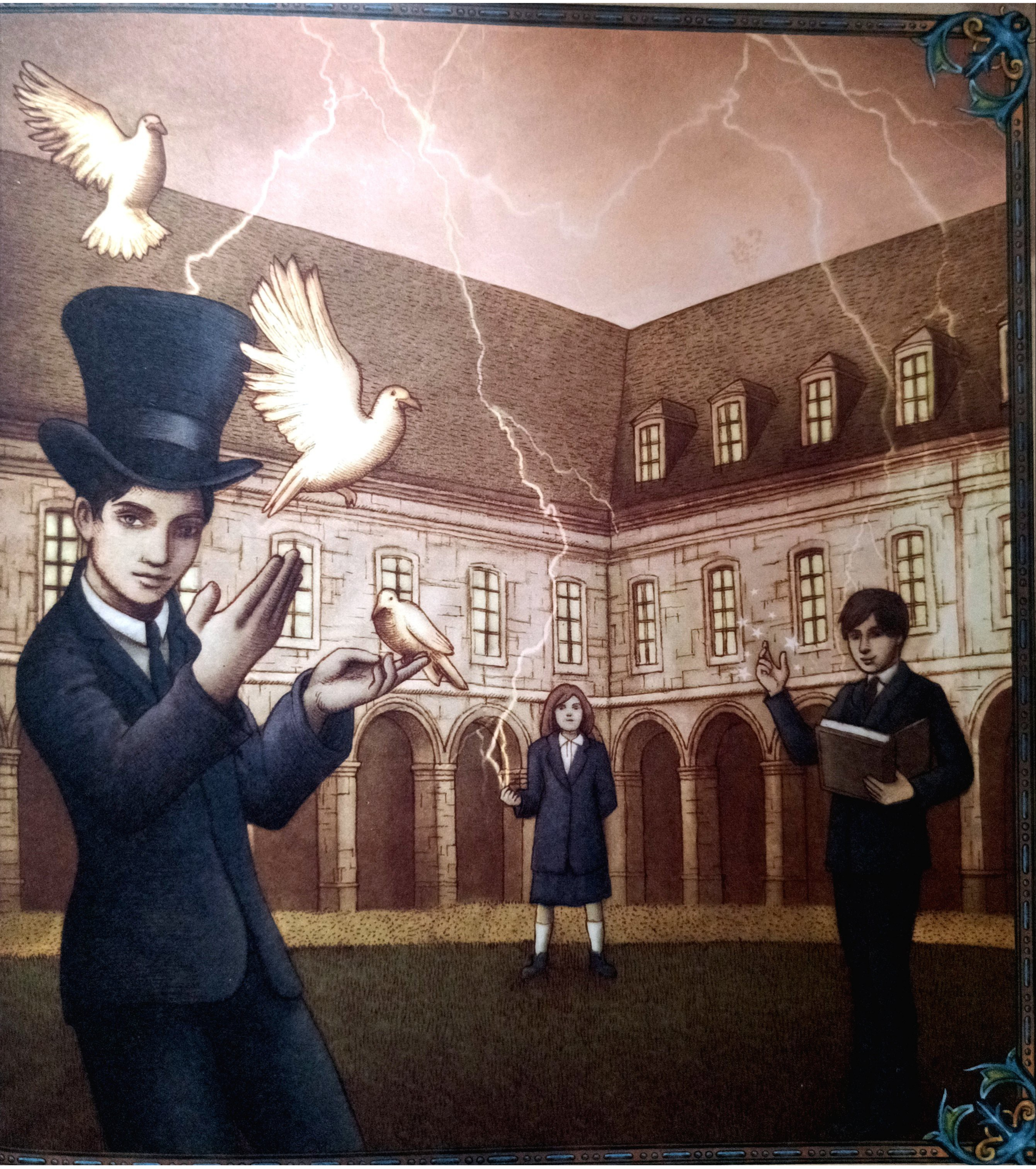
Escuelas de magia: no se parecen a ninguna otra

¿Qué te creías? La magia es como todo: se aprende en la escuela. Por supuesto, se trata de colegios un poco especiales. Sube a mi aerostato y viajemos juntos a algunas de las escuelas más famosas de artes ocultas. Mira abajo, entre esas montañas. ¿Reconoces ese castillo? Se trata de Hogwarts, un lugar que se hizo famoso por uno de sus alumnos, un tal Harry Potter. No puedo revelarte dónde se halla exactamente, porque es un secreto bien guardado. Solamente puedo decirte que está en Inglaterra. Una de las primeras cosas que se aprenden en magia es la importancia de los nombres: conocer el nombre verdadero de una cosa o de una persona, implica tener cierto poder sobre ella. Otra escuela mágica de Inglaterra es Glasscastle. No está dedicada a los niños, sino a los estudiosos: entre los altos muros de esta universidad se aprenden todos los sortilegios y todas las pociones que existen. Si vas algún día a Glasscastle, descubrirás que en su gran catedral hay un coro cantando permanentemente. Los estudiantes se turnan para que nunca cese la música: se trata de un poderoso sortilegio que protege el lugar de cualquier amenaza exterior.

Bulgaria es famosa por un colegio para chicos llamado Durmstrang, que está dirigido por el profesor Karkaroff.

También hay escuelas de magia en Francia: Beauxbâtons es un centro para chicas dirigido por la increíble Madame Maxime, una giganta que únicamente sale al exterior a bordo de una enorme carroza azul tirada por una docena de grandes caballos alados.

Por último, las piedras apiladas, los jardines cerrados, los arcos y los espigones de la escuela de magia de Verteloi se yerguen sobre un promontorio granítico de la costa normanda. Marguerite, la matadragones, es la santa patrona del lugar.



Espadas mágicas: el filo del poder

Las espadas, símbolos de poder, a menudo son también portadoras de leyendas. Algunas forman parte de nuestra historia y están asociadas a grandes victorias. Otras son ensalzadas por nuestros mitos. No obstante, la expresión «espada mágica» es un poco exagerada: sólo algunas poseen auténticos poderes. Las otras simplemente han sido forjadas por un excepcional artesano.

La espada, arma noble por excelencia, puede llegar a ser tan famosa como quien la posee. Las más excepcionales llegan a tener un nombre.

En mis peregrinaciones, me he cruzado con una cuantas espadas famosas: Narsil, en la Tierra Media, es la espada rota de Elendil que Aragon hizo reparar por nuevos forjadores élficos antes de rebautizarla como Andúril («llama del Oeste»). Con esta espada, Aragorn consiguió recuperar el trono de sus antepasados.

En las historias de la Tabla Redonda, Excalibur es la espada de soberanía y poder confiada al rey Arturo. Al contrario de lo que se piensa, no es la espada clavada en la piedra que retiró el joven Arturo y que le designaba como sucesor de Uther Pendragon, sino otra entregada al soberano de Camelot por la Dama del Lago, el hada Viviana.

En los Jóvenes Reinos descritos por el escritor Michael Morcock, Stormbringer es la espada mágica de Elric de Melniboné, que aspira a poseer el alma de sus víctimas y transmite parte de su fuerza vital a su dueño. Ofrece al héroe, además, la energía que necesita, pero el precio a pagar es terrible, y Elric debe luchar contra su espada para no convertirse en su esclavo.

Durendal es la espada de Rolando de Roncesvalles. Herido de muerte y sintiendo llegar su hora, Roland tocó el cuerno para llamar a Carlomagno en su ayuda. Temiendo que su arma cayese en manos de los sarracenos, intentó romperla contra una piedra. Pero, en lugar de eso, la espada partió la piedra. En los Pirineos, aún se puede ver un boquete en la montaña, encima de Roncesvalles: la brecha de Rolando. ¡Con las espadas mágicas no se juega!

Libros de magia: sortilegios al alcance de la mano

Hay dos clases de libros de magia: los que son mágicos en sí mismos (un libro mágico que te envía a otro mundo, o que te duerme) y los que contienen conjuros. Aunque pueden darse ambas opciones.

La inmensa mayoría de los libros mágicos suelen están protegidos por un cierre o por un sortilegio. Si no conoces la fórmula o si no posees la llave, más vale abandonar: no te servirá de nada.

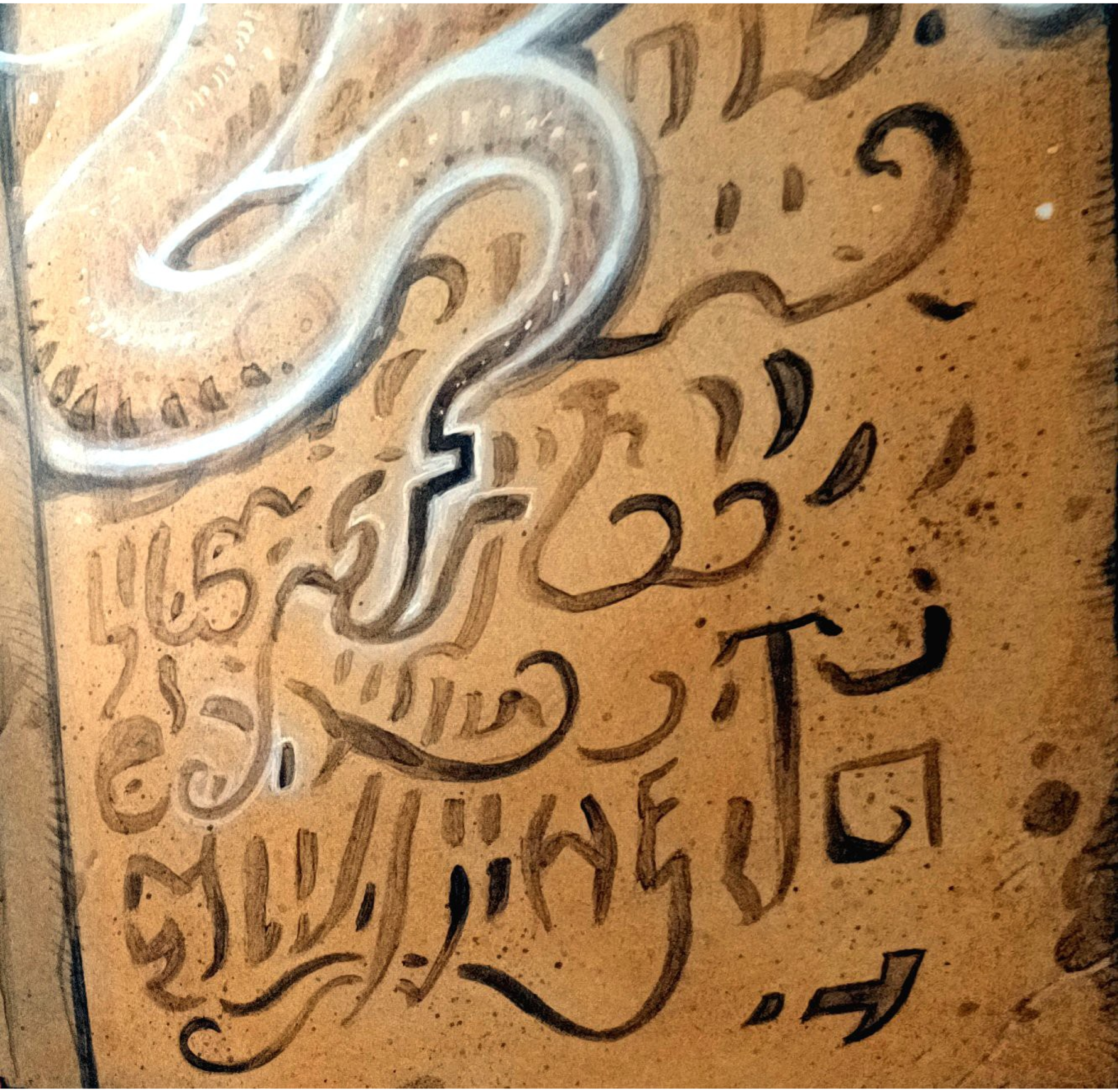
No es aconsejable consultar sólo un libro de magia, a menos que seas un mago experimentado. Algunos empiezan a producir sus efectos en el momento en que descifras el título o la primera línea, aunque no lo verbalices. Si supieses la cantidad de veces que muchos magos han caído en esta trampa... Sí, yo también.

Así que intenta encontrar a alguien que haya leído ya la obra antes que tú y que te pueda explicar cómo hacerle frente. ¡Mucho cuidado!

A pesar de su atrayente aspecto, algunos volúmenes están malditos, o bien ocultan sortilegios de magia negra. En tu lugar, yo no correría riesgos: podrías hacer que apareciese un demonio antes incluso de haber comprendido a qué clase de libro te enfrentas.

¿Dónde buscar libros de magia? En primer lugar, en librerías especializadas (desconfía de los charlatanes). Antes de buscar, es mejor informarse. También, en las bibliotecas de las escuelas de magia (aunque es poco probable que los puedas pedir prestados). Por último, por correo (método poco aconsejable) o, si tienes suerte, entre viejos tesoros (algunos libros mágicos muy poderosos han formado parte, y todavía lo hacen, de importantes búsquedas).

Para terminar, algunos títulos de libros famosos: *El Dragón Negro*, *El Gran Etteila*, *Las claviculas de Salomón* o *El Necronomicón*. No te molestes en buscarlos: están todos en mi biblioteca.



Magos:
creadores de una realidad diferente

Mago es, sencillamente, aquel que practica la magia. Y me preguntarás qué es la magia. De hecho, no existe «una» única magia, sino cientos.

Dicho esto, se distinguen dos grandes categorías: la magia negra y la magia blanca (ver p. 13). La magia blanca se basa en hacer el bien y, si se utiliza correctamente, sus efectos sólo pueden ser positivos. La magia negra persigue el objetivo contrario: su práctica es peligrosa y los que se entregan a ella lo hacen por razones perversas. Tienes también que aprender a reconocer las principales clases de magos:

* El mago tradicional (o encantador) con su barba blanca y su larga capa es el más corriente. Gandalf es un buen ejemplo de mago. Él y yo nos parecemos mucho físicamente.
* El hechicero: no es necesariamente malo, vive aislado, envuelto en ropas oscuras y ejecuta complicados rituales. Con frecuencia es víctima de la incomprensión de sus semejantes.
* El nigromante: especialista en artes oscuras y en la invocación de demonios. Ha caído definitivamente en las garras del lado oscuro.
* El alquimista: es el antecesor del científico. Uno de sus objetivos es la transmutación de metales pobres (como el plomo) en metales nobles (oro o plata). Pretende poseer el secreto de la medicina universal, capaz de curar a todos los seres vivos.
* El druida: entre los celtas, es a la vez filósofo, guardián del saber, historiador, jurista y consejero militar del rey y sus guerreros. Es, ante todo, el intermediario entre los dioses y los hombres.
* El prestidigitador o ilusionista es un falso mago. Son los que sacan conejos de sus chisteras recurriendo a trucos o a diversos mecanismos.

Objetos mágicos: no deben caer en malas manos

Los objetos mágicos son innumerables: anillos, llaves, talismanes, cetros, máscaras, bastones y varas, cofres, etc. De hecho, cualquier objeto puede ser mágico: basta con que esté encantado, es decir, que alguien le haya echado un sortilegio.

La mayoría de los objetos mágicos ayudan a sus propietarios: por ejemplo, llaves que abren todas las puertas, cofres con una capacidad ilimitada (muy prácticos para recoger la habitación), cetros que lanzan relámpagos, anillos que te vuelven invisible. Sin embargo, algunos pueden ser maléficos (collares pestilentes, máscaras perpetuas, etc.), y el poseedor normalmente es incapaz, por sí mismo, de deshacerse de ellos.

Los objetos mágicos suelen ser fáciles de usar. Basta tratarlos como a un objeto normal: la llave entra en la cerradura, el anillo se coloca en el dedo. No obstante, hay ocasiones en las que es preciso pronunciar una fórmula mágica en el momento crucial.

Existen objetos mágicos para el transporte (escobas de bruja, alfombras voladoras), utilitarios (agujeros portátiles, soperas que nunca se vacían), ofensivos (espadas de fuego, ballestas de mil saetas) o defensivos (capas que te hacen invulnerable, escudos con campo de fuerza).

El objeto mágico por excelencia es la varita del mago. Canaliza la energía mágica del portador y le ayuda a lanzar sortilegios. La mayoría de los magos cuenta con una, aunque realmente podrían arreglárselas sin ella.

En general, los objetos mágicos son caros y escasos. Se pueden adquirir en algunas tiendas, pero su precio es proporcional al poder que encierran. Lo mejor es pedir que te los regalen. ¿Cuándo es tu cumpleaños, amigo mío?

Poción mágica: bebe y verás...

Del filtro de Tristán a la poción de Obelix, del guiso de bruja lleno de arañas al potente elixir obtenido por el alquimista, la poción mágica es un accesorio esencial en cualquier mundo de fantasía. Las pociones se clasifican en dos categorías principalmente: las destinadas a tu propio uso y las que pretendes que alguien beba.

Las primeras pueden servir para aumentar tu fuerza, volverte invisible, cambiar tu apariencia, protegerte o trasladarte de un mundo a otro. También te pueden conferir toda clase de interesantes poderes, como comprender el lenguaje de los dragones o flotar en el aire.

Las segundas se utilizan para obtener algo de la persona a quien se la das: su amor, por ejemplo. El problema es conseguir que se las beban...

En los estantes de los magos hay un montón de pociones. ¡Hasta se pueden encargar por Internet! Sé prudente: antes de adquirir una poción, intenta asegurarte de que sus efectos están garantizados y que no ha habido ningún cambio de etiqueta. Entre quienes las preparan hay unos cuantos charlatanes, que se esfumarán una vez que te hayan vendido su mercancía de mala calidad.

Si no te llega el dinero o si no quieres correr riesgos, puedes preparar la poción mágica tú mismo. Existen muchos libros con recetas: me he permitido incluir algunas fórmulas en mis notas. Sin embargo, debes tener en cuenta que para fabricar una poción suele hacer falta material demasiado complicado (filtros, alambiques, probetas, tubos, calderos, etc.) y un surtido de ingredientes no siempre fáciles de conseguir, como sangre de basilisco, moco de *troll* asmático o pelos de las orejas de un nigromante.

Puertas mágicas: conexiones entre dos mundos

La principal utilidad de las puertas mágicas es unir dos lugares muy alejados entre sí. Su forma, tamaño y características son evidentemente variables. Algunas puertas sólo aparecen en un momento concreto: cuando hay luna llena, por ejemplo, o cada mil años. Otras son invisibles o están protegidas. Conozco puertas guardadas por monstruos y otras que cada vez conducen a sitios diferentes.

Las puertas mágicas pueden estar situadas en cualquier parte. La que lleva a Narnia se encuentra en el fondo de un armario.

Antes de franquear una puerta siempre debes hacerte tres preguntas:

1) ¿Sabes adónde lleva realmente?

2) ¿Crees que llegarás sano y salvo al otro lado?

3) ¿Estás seguro de que la puerta funciona también en el sentido inverso?

En el corazón del Valle sin Retorno de Broceliande, bajo una cascada, existe un portal mágico hecho de agua de manantial que conduce a cincuenta mundos diferentes, seleccionados al azar. Yo sólo la utilizo como último recurso. ¿Por qué? Porque para atravesarla hay que desprenderse de toda la ropa. ¿Te imaginas aparecer desnudo como una lombriz en un reino de hielo? Estos artefactos solamente se deberían usar si se tiene la certeza de que alguien espera al otro lado... preferiblemente, un amigo.

Algunas puertas no se limitan a trasladarte a otro lugar: modifican tu aspecto. Conozco una, por ejemplo, que transforma a los Pegasos del Olimpo en simples caballos. Está en las montañas griegas.

Algunas puertas mágicas funcionan únicamente durante determinados periodos. Una vez perdidos sus poderes, no son más que simples puertas y nadie es capaz de decir para lo que servían antes. ¿Quizás el viejo armario del desván lleva a un reino encantado? Paciencia: puede que su magia no se haya esfumado.

Te veo sorprendido amigo lector. ¿Y eso? ¿Es por mi edad? Es cierto, aún no te he explicado ese prodigio. Sí, soy joven, pero no es debido al efecto de una poción mágica, no. Ahora soy un adolescente, mientras que hace mucho tiempo, en la época del rey Uther Pendragon y luego de su valeroso hijo, el rey Aturo, y de los caballeros de la Tabla Redonda, era muy anciano. Un viejo, eso es lo que era, con una larga barba blanca y apoyado en un bastón de roble. Ya te he dicho que soy hijo de un demonio y una humana. Y en el mundo de los demonios, el tiempo no transcurre al mismo ritmo que en el de los hombres. Sin duda, es por eso por lo que no envejezco como los demás: nací muy viejo y cuantos más siglos pasan, más joven me vuelvo.

A
AB
ABR
ABRA
ABRAC
ABRACA
ABRACAD
ABRACADA
ABRACADAB
ABRACADABR
ABRACADABRA

LA PRIMERA FÓRMULA MÁGICA

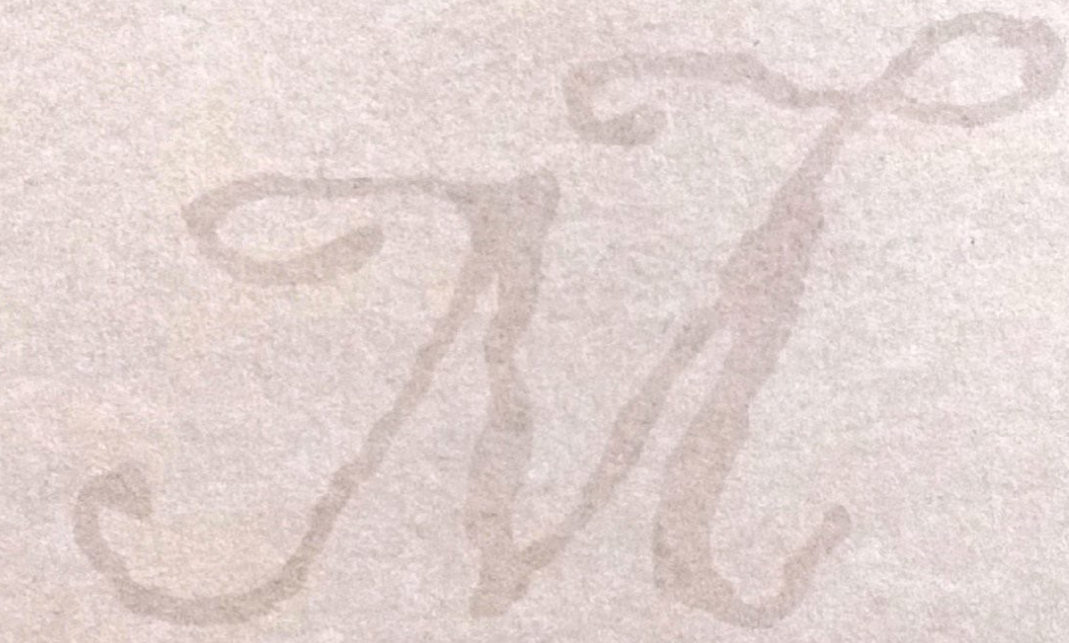
Pegada a la puerta de tu cuarto, esta fórmula –la más antigua y más famosa de todas– te protegerá de los malos espíritus y de las enfermedades. Bueno, eso no significa que debas salir de casa sin el abrigo si hay -15 ºC. ¿De acuerdo?

Cinco ideas para mantenerse en forma

- ~ Perseguir espectros.
- ~ Atravesar a nado el océano Sin Retorno.
- ~ Retar a una batalla de bolas de nieve a un demonio de fuego.
- ~ Jugar al corro de la patata con las hadas (duración media: 50 años).
- ~ Recorrer unos grandes almacenes en día de rebajas después de beber una poción reductora.

EJEMPLO DE VERDADERA MAGIA FALSA

Mira el punto central de esta imagen. Primero acerca la cabeza y luego retírala. ¿No notas nada? Te aseguro que no he lanzado ningún sortilegio.



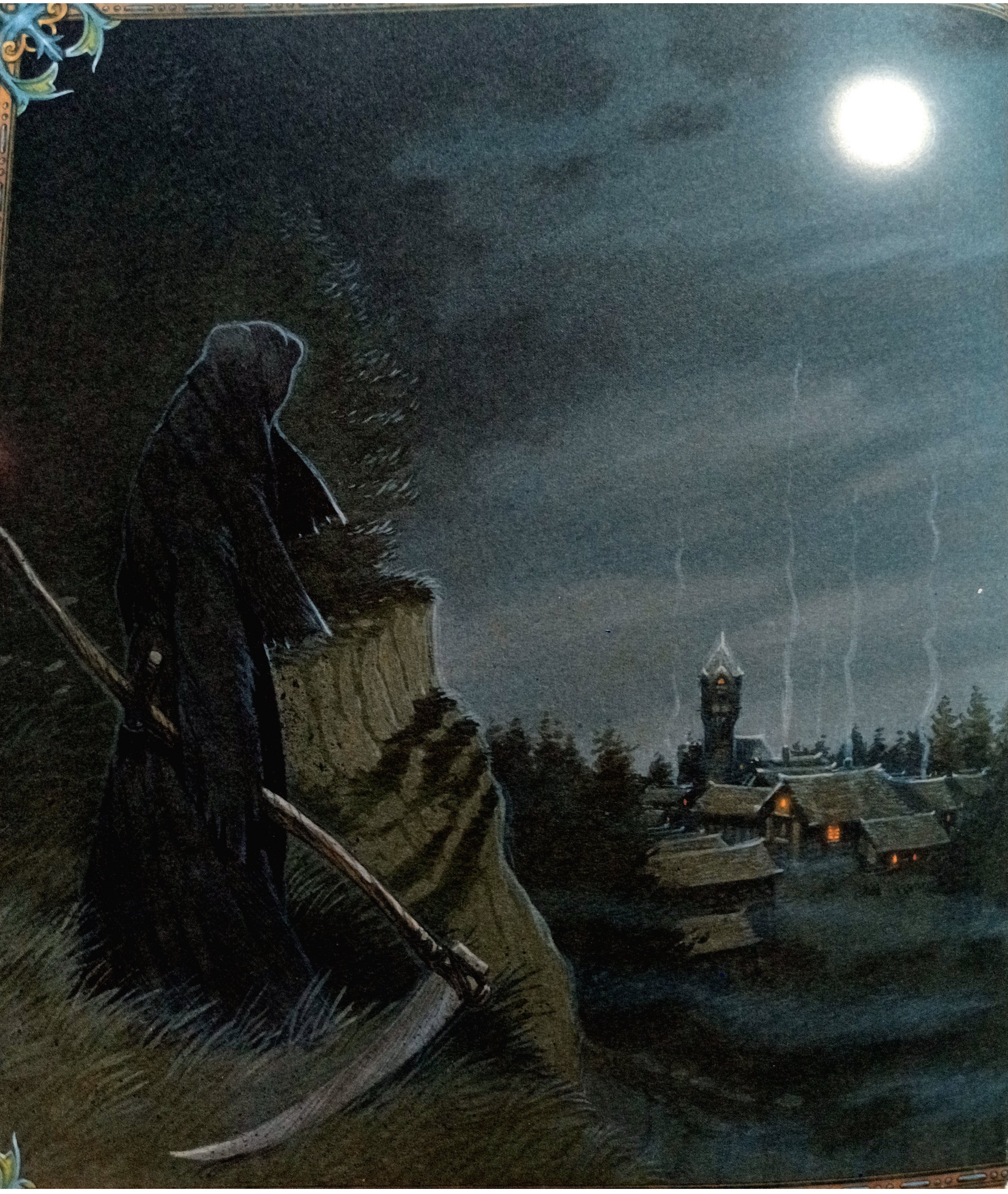
Leyendas
y cuentos maravillosos

Cuentos de hadas: oscuros sueños de la infancia

Seguro que cuando eras pequeño tus padres te contaban cuentos de hadas. La mayoría de los padres lo hacen. Pero, ¿te has preguntado de dónde provienen esas historias? Es fácil: hace mucho tiempo, cuando el mundo aún estaba cubierto de bosques misteriosos y no existían ni coches ni aviones ni móviles, una multitud de criaturas mágicas se movía entre los humanos. Los bosques estaban repletos de duendes y unicornios, los animales hablaban a escondidas y el viento de otoño murmuraba secretos que sólo los magos más atentos eran capaces de descifrar. En aquella época, era mucho más fácil inventar historias que ahora: bastaba con mirar alrededor.

Con el paso de los siglos, se fueron creando numerosas leyendas, que se contaban en torno al fuego y transmitían las abuelas. Muchos escritores, a lo largo de los años, se encargaron de plasmar estas historias en el papel para asegurarse de que no se perdieran nunca. Conocí a la mayoría de esos hombres: Hans Christian Andersen, los hermanos Grimm (ver p. 108), Charles Perrault, etc., pero también al viejo Homero y a Jean de La Fontaine, y a todos aquellos narradores chinos, africanos, indios o esquimales cuyos cuentos conocemos menos, aunque son igual de interesantes.

Los cuentos de hadas más famosos, como *La Cenicienta*, *El gato con botas*, *Piel de asno*, *Caperucita*, *La sirenita*, *Blancanieves* o *Hansel y Gretel* transmiten siempre una moraleja. Los padres los utilizan para asustar a los niños y conseguir que obedezcan. Parecen haber olvidado muy deprisa que las historias que reproducen existieron realmente y que sus héroes siempre se las arreglaron para salir con bien de ellas.



La Muerte:
esa gran desconocida

La mayoría de las personas tienen una opinión muy negativa de la Muerte. La ven como un personaje terrible y oscuro, un esqueleto, vestido con una túnica larguísima hecha jirones y armada de una guadaña afilada, que les visitará sólo para llevarles la peor de las noticias.

Es verdad que cuando aparece la Muerte no suele ser para regalar flores. Pero, como el buitre o los gusanos, se limita a hacer su cometido. ¡Y es un trabajo agotador! Piensa en la cantidad de personas que mueren todos los días y en las distancias que la pobre Muerte debe recorrer. Al menos, Papá Noel sólo trabaja un día al año.

Yo creo que la Muerte merece algo más que la triste reputación que posee. Para empezar, conduce a los difuntos a otro mundo, lo que resulta más bien agradable. A menudo, «morir» consiste en cruzar un río y pasar a la otra orilla. Otras veces se trata de atravesar la niebla, un desierto. En resumen: casi siempre hay un obstáculo que superar antes de llegar al más allá. Y la Muerte está ahí para ayudarnos.

Nuestra amiga, llamada a veces «la Parca», puede ser confundida con el Tiempo. ¿No es el Tiempo el que nos empuja hacia nuestro fin? Es hacia éste al que debiéramos dirigir nuestras críticas, ¿no?

La última vez que me encontré con la Muerte había adoptado la apariencia de una niña de seis años y se balanceaba en una mecedora en un porche de Nuevo México. En el pasado, la descubrí vestida con traje de noche en un baile londinense de 1876, o bajo el hábito de una monja en un convento medieval. De hecho, la Muerte puede presentarse bajo cualquier forma, no necesariamente terrorífica o siniestra. ¡Mantén los ojos bien abiertos!

Walpurgis: la noche de las brujas

«El ruido de la lluvia sobre los tejados era ensordecedor. En las casas, hombres, mujeres y niños se arremolinaba en torno al fuego de la chimenea, inquietos, silenciosos. Era la terrible noche de Walpurgis, la víspera de Todos los Santos, durante la cual las brujas salen de sus refugios para festejar el impío y diabólico *sabat*, la misa negra, en los oscuros bosques y en las desiertas colinas».

La noche de Walpurgis, situada para algunos entre el 30 de octubre y el 1 de noviembre, y para otros entre el 30 de abril y el 1 de mayo, es una especie de Halloween europeo. Celebrada en toda Europa desde tiempos remotos, ha sido identificada a menudo con el *sabat* de las brujas. Ante todo, simboliza la lucha entre el bien y el mal, la idea de sacrificio y resurrección, el eterno enigma de la muerte.

Francamente, no te aconsejo que salgas de casa la noche de Walpurgis, en especial si vives en un lugar solitario cerca de un bosque o una montaña: en esos lugares todos los espíritus maléficos, fantasmas y vampiros se entregan, llegado el momento, a fiestas y bacanales infernales, demasiado peligrosas para cualquier mortal que se vea arrastrado a ellas. Están precedidas de una tempestad o una violenta tormenta, una especie de sordo soplido que hiela la sangre de todos los que lo escuchan.

En la noche de Walpurgis hay que adoptar las mismas medidas que cuando se producen inclemencias meteorológicas: apagar las luces, cerrar bien las ventanas y esperar a que pase sin hacer el menor ruido. ¡Ni se te ocurra encender una grabadora o te morirás de miedo!

Una advertencia: existen sortilegios protectores que alejan las malas influencias, pero como generalmente vuelven locas de rabia a las criaturas a las que están destinados, es preferible abstenerse.

Halloween: la noche de los muertos

Seguro que conoces Halloween: es esa divertida fiesta que se celebra en la noche del 31 de octubre al 1 de noviembre. En los Estados Unidos, según la tradición, los niños se visten con disfraces terroríficos (esqueletos, brujas, monstruos, etc.) y llaman a las puertas pidiendo dulces, fruta o dinero. Lo que tal vez ignores es que, como en el caso de la Navidad, el origen de esta celebración se remonta a la antigüedad.

De hecho, deriva de Samhain, una fiesta celta cuyo nombre significa «reunión». Para los celtas el año terminaba al final del verano (el 31 de octubre). De acuerdo con la leyenda, ese día los fantasmas de los muertos se mezclaban con los vivos. La gente dejaba comida en las puertas de sus casas y a la entrada de los pueblos con la esperanza de aplacar a los espíritus errantes y los espectros que danzaban por las colinas con las hadas. Se recogían los rebaños en los establos y se daba gracias al Sol por las cosechas. Se creía que ese día los espíritus visitaban a sus parientes, mientras que el dios de la Muerte intentaba reunir a las almas de los difuntos del año para revelarles su destino. Para guiar sus pasos, se dejaban en el camino faroles hechos con calabazas.

Aprovechando la popularidad de esta fiesta y para recuperar la tradición, tiempo más tarde, los católicos instauraron el día de Todos los Santos, para hornar a los difuntos, al día siguiente. Sobre esta fiesta se fue imponiendo poco a poco la tradición de Halloween, tal y como la conocemos hoy en día.

Yo he asistido a varias celebraciones de Samhain y puedo decirte que los fantasmas actuales que recorren riendo las calles anegadas de tinieblas son algo menos terroríficos que los que nos visitaban en otra época. Todo cambia, querido lector.

La búsqueda, no hay aventura sin ella

Toda aventura importante se articula en torno a una búsqueda o un sacrificio y, en ocasiones, de ambos. Piensa en todas las historias que has leído o que te han contado. ¿No hay siempre un objeto que encontrar, un tesoro que desenterrar o una princesa que rescatar?

La primera en la que intervine de algún modo fue la búsqueda del Santo Grial. ¿Y sabes una cosa? Tras observar cómo los caballeros se entregaban a ella y, a continuación, estudiar todas las que se habían llevado a cabo por todo el mundo, establecí una especie de definición general.

La mayoría de las búsquedas tienen un protagonista, la persona que vive la aventura, y un iniciador, la persona que confía la búsqueda al héroe. El iniciador suele ser un personaje sabio y poderoso que, por una serie de razones, no puede llevarla a cabo por sí mismo. También puede tratarse de un villano, que empuja al otro conscientemente a una misión imposible con la esperanza de que no regrese nunca.

La búsqueda implica, casi siempre, un viaje con pruebas que hay que superar, enemigos a los que derrotar (el enemigo puede ser el mismo héroe enfrentado a su lado oscuro) y un combate final. La aventura no acaba necesariamente una vez conseguido o destruido el objeto de la búsqueda. Como le sucedió a Ulises, el héroe regresa en ocasiones a su hogar y descubre que alguien ha usurpado su lugar.

Si tuviese que enumerar aquí todas las historias de búsquedas que conozco, tendría que escribir otro libro.

Entre las aventuras más famosas, además de la de Ulises (ver p. 120), te recomiendo la del mítico rey Gilgamesh, que buscó la vida eterna tras la muerte de su amigo Enkidu. Y la del valiente Jasón, que buscó durante mucho tiempo el Vellocino de Oro en compañía de los argonautas. Por último, no querría olvidarme de Psyque, quien para encontrar a su esposo, el dios Eros, tuvo que sortear innumerables peligros. Muchas veces, el amor es el origen de una búsqueda.

Las mil y una noches: torrente de leyendas

Las mil y una noches están integradas por un conjunto complejo y prolijo de cuentos persas, superpuestos los unos a los otros.

Todo empieza con la historia del sultán Shariyar: decepcionado por la infidelidad de su esposa, el monarca hace que la asesinen. A continuación, para evitar ser engañado de nuevo, decide matar cada mañana a la mujer con la que se haya casado la víspera. ¡El sultán en cuestión no era nada simpático! Sherezade, la hija del gran visir, se ofrece voluntaria para detener la masacre. Es una gran narradora de historias, que cuenta cada noche un fragmento al sultán y deja la continuación para el día siguiente. Shariyar, ansioso por conocer como sigue el relato, no se atreve a matarla. Pospone la ejecución un día tras otro para que ella termine la historia.

Poco a poco, Sherezade se gana la confianza de su marido... y también del lector, que quiere escuchar lo que viene después.

Las mil y una noches es una obra que consta de una especie de núcleo, la historia de Sherezade, y de una multitud de cuentos inspirados en el folclore árabe. En estas maravillosas y, a menudo, escalofriantes leyendas, aparecen *djinns*, *efrits* (espíritus que viven en lugares desiertos, cauces de agua, cementerios y bosques), *ghouls* y, por supuesto, alfombras voladoras.

Entre los cuentos más famosos (como *Los siete viajes de Simbad el marino*, *Alí Babá y los 40 ladrones* o *Aladino y la lámpara maravillosa*), algunos no pertenecen al libro original, sino que fueron añadidos posteriormente. Hay especialistas que llegan a considerar que realmente no forman parte de *Las mil y una noches*. ¡Menudo lío!

Te preguntarás qué fue de Sherezade. Al final de la obra, el sultán se da cuenta de que, durante los casi tres años transcurridos, ha tenido tres hermosos hijos con ella y por esa razón renuncia a ejecutarla. Bien está lo que bien acaba, ¿no te parece?

Las mil y una noches: torrente de leyendas

Las mil y una noches están integradas por un conjunto complejo y prolijo de cuentos persas, superpuestos los unos a los otros.

Todo empieza con la historia del sultán Shariyar: decepcionado por la infidelidad de su esposa, el monarca hace que la asesinen. A continuación, para evitar ser engañado de nuevo, decide matar cada mañana a la mujer con la que se haya casado la víspera. ¡El sultán en cuestión no era nada simpático! Sherezade, la hija del gran visir, se ofrece voluntaria para detener la masacre. Es una gran narradora de historias, que cuenta cada noche un fragmento al sultán y deja la continuación para el día siguiente. Shariyar, ansioso por conocer como sigue el relato, no se atreve a matarla. Pospone la ejecución un día tras otro para que ella termine la historia.

Poco a poco, Sherezade se gana la confianza de su marido... y también del lector, que quiere escuchar lo que viene después.

Las mil y una noches es una obra que consta de una especie de núcleo, la historia de Sherezade, y de una multitud de cuentos inspirados en el folclore árabe. En estas maravillosas y, a menudo, escalofriantes leyendas, aparecen *djinns*, *efrits* (espíritus que viven en lugares desiertos, cauces de agua, cementerios y bosques), *ghouls* y, por supuesto, alfombras voladoras.

Entre los cuentos más famosos (como *Los siete viajes de Simbad el marino*, *Alí Babá y los 40 ladrones* o *Aladino y la lámpara maravillosa*), algunos no pertenecen al libro original, sino que fueron añadidos posteriormente. Hay especialistas que llegan a considerar que realmente no forman parte de *Las mil y una noches*. ¡Menudo lío!

Te preguntarás qué fue de Sherezade. Al final de la obra, el sultán se da cuenta de que, durante los casi tres años transcurridos, ha tenido tres hermosos hijos con ella y por esa razón renuncia a ejecutarla. Bien está lo que bien acaba, ¿no te parece?

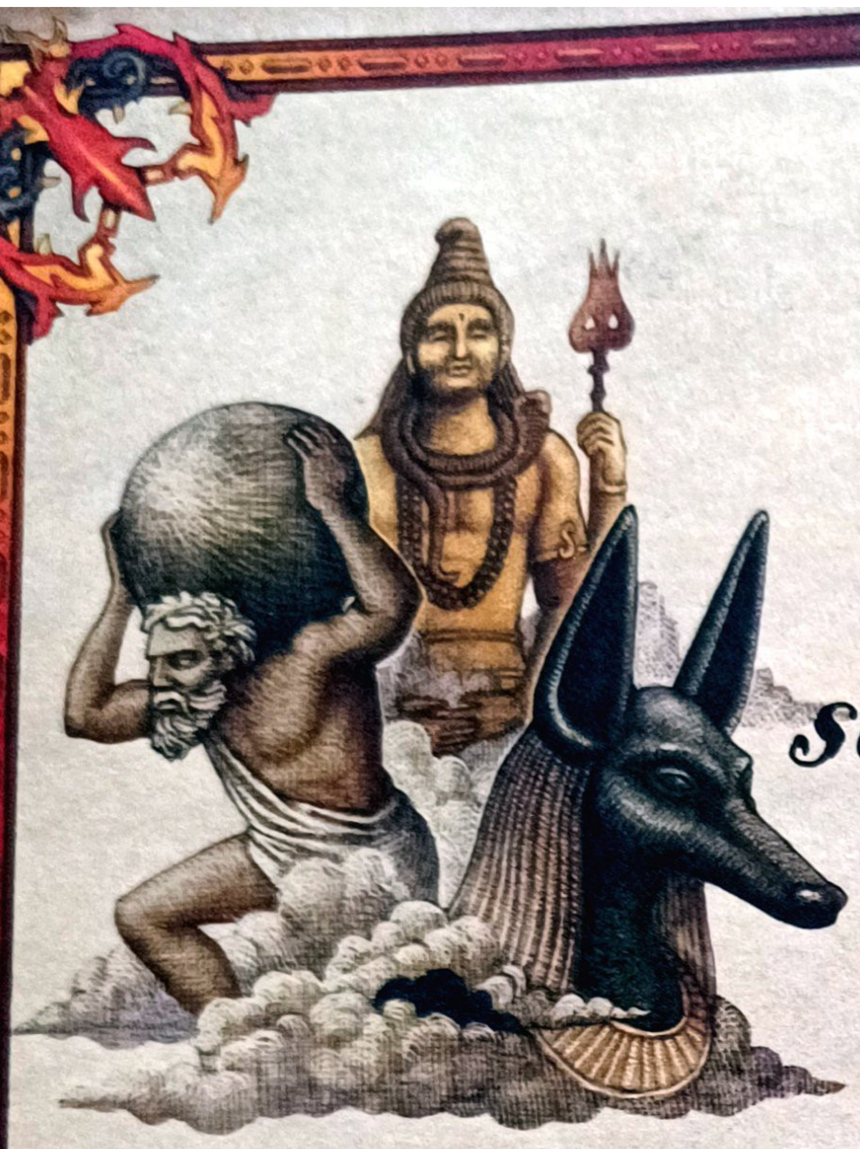
Papá Noel:
no sólo rojo y blanco

La tradición que dio origen a la fiesta de Navidad es muy antigua. Tal y como hoy la conocemos es una invención reciente, un poco como Halloween.

Los celtas, por ejemplo, recordaban al dios Gargan, un gigante bondadoso que llevaba un cesto de mimbre lleno de regalos. En su honor, la costumbre era decorar un árbol, símbolo de vida, durante el solsticio de invierno. Entre los germanos, un personaje llamado Hellequin visitaba a las familias para recompensar a los niños buenos y castigar a los que se portaban mal y eran desobedientes. Entre los vikingos, un hombre vestido con una gran capa encarnando a Odín recorría las casas para asegurarse de que todo estaba en orden y ofrecía golosinas a los niños que habían sido obedientes.

En el siglo x, el rey noruego Hakon I decidió que la celebración del *Midvintersblot* (fiesta en mitad del invierno en la que el duende Julenisse distribuía regalos) se conmemorara al mismo tiempo que la Navidad cristiana. Puede que de ahí venga la tradición. Aunque ya en la antigua Roma, los ciudadanos festejaban las Saturnales: primero desde el 17 al 21 de diciembre, después del 17 al 24. Los romanos llevaban guirnaldas alrededor del cuello y se hacían toda clase de regalos.

La imagen del Papá Noel actual, con su traje rojo y blanco, procede del siglo XIX: se inspira en San Nicolás, protector de los niños, que luego se convirtió en Santa Claus. Si bien, sus actuales colores se deben a un famoso refresco de cola. El 5 de diciembre, víspera de San Nicolás, el Krampus (antipático demonio vestido con pieles de animales y armado con un látigo) se aparecía a los niños revoltosos para meterlos en cintura: se transformó en Père Fouettard. El «verdadero» Papá Noel, que posee varias fábricas subterráneas, vive en Laponia, Finlandia, rodeado de elfos. Sólo dispone de trescientos sesenta y cinco días para preparar los dos mil millones de regalos que se le encargan de media cada año.



Dioses:
seres superiores inmortales

¡Ah, los dioses! Es un tema vasto y apasionante. En todas las épocas, el hombre ha sentido la necesidad de comprender y poner nombre a las cosas. ¿Por qué existe el mundo? ¿Por qué morimos? ¿Para qué sirven la estrellas? ¿Quién ha creado los torrentes y las montañas? Los dioses son la respuesta a estas preguntas. Claro que algunas personas te dirán que no existen en realidad o que no son más que símbolos. Pero esa no es una buena manera de abordar el problema. Sencillamente, los dioses sólo se manifiestan si creemos en ellos. Si dejamos de prestarles atención, se refugian poco a poco en un país llamado Olvido y terminan por no pensar en los hombres, del mismo modo en que los hombres dejan de pensar en ellos.

Cada reino, país y época tiene sus dioses. Los egipcios veneraban a Ra, Isis y Osiris. Los griegos adoraban a Zeus, Poseidón y Atenea. Los germanos temían a Wotan, los japoneses a Amaterasu... La lista es infinita y muy variada. No obstante, si observas atentamente, te darás cuenta de que muchas divinidades se parecen. En cada panteón (así se llama el conjunto de dioses de una misma religión) encontramos casi siempre un dios de la guerra, un dios del amor, un dios de la muerte, etc. Y es que los dioses para que los hombres los entiendan, prefieren encarnar ideas o fuerzas que les son familiares.

Cada tres siglos aproximadamente, tiene lugar una gigantesca reunión de dioses en un lugar secreto. En una ocasión, durante mi juventud (cuando tenía barba), fui invitado a una de sus reuniones como «observador externo». El acontecimiento se desarrolló en esa ocasión en la mítica isla de Thule. Decliné amablemente la oferta. Si quieres mi consejo, es mejor que los humanos –aunque sean magos– no se mezclen en asuntos divinos. Cada vez que un hombre se reúne con los dioses (y a la inversa), empiezan los problemas.

Sueños: los viajes interiores

Conoces o crees conocer lo que son los sueños: historias que tu cerebro te cuenta mientras duermes. Pero, ¿sabes lo que significan realmente?

Los hombres desde siempre se han planteado preguntas acerca de los sueños. Numerosas obras pretenden descifrar su lenguaje. Algunos incluso han intentado cartografiarlos: piensan que el mundo de los sueños es un territorio con sus países y fronteras, sus habitantes y sus códigos. No están equivocados. El problema es que el territorio en cuestión es tan inmenso que los mapas que lo describan siempre estarán incompletos.

Los sumerios (3000 a. C.) y los antiguos egipcios (2500 a. C.) ya se interesaban por los sueños: los consideraban mensajes enviados por los dioses. En Grecia, muchas personas dormían en templos o en grutas, a la espera de que sus divinidades les hablasen. He acabado por saber que esta práctica, llamada «incubación», se extendía por todo el mundo: de Japón a América Central, de Australia a Irán.

En la mitología griega, Morfeo encarna la ensoñación. Hijo de Hipnos (el Sueño) y de Nyx (la Noche), se le representa con unas alas que baten rápida y silenciosamente. Se cuenta que un día fue fulminado por un rayo de Zeus por haber transmitido secretos a los mortales. ¡Ya lo veis, otro que intentó ayudarnos y fue castigado!

Aunque en teoría es posible viajar por el territorio de los sueños como tú lo harías por tu mundo, sigue siendo un ejercicio bastante peligroso. El durmiente corre el riesgo de tener malos encuentros (con espíritus o demonios) o de no despertar nunca, y quedarse así para siempre. Pero quizá valga la pena: a cambio se obtienen profecías o visiones. Incluso se pueden curar ciertas enfermedades o envejecer más despacio. ¿Acaso no es el sueño la esencia de lo maravilloso?

Las notas secretas de Merlín

¡A la mesa! Esta noche serás mi invitado. Sí, mi debilidad es la cocina. Nada me gusta más que preparar una buena comida para mis amigos. Creo que una buena receta hecha con amor es tan eficaz, si no más, como una poción mágica. ¿Te has fijado en las caras de las personas que han comido bien? Están relajadas, felices, cómodas. Francamente, ¿no te parece un poco sobrenatural? Te confieso que recuerdo con extrema ternura y añoranza las recetas de mi infancia (o de mi vejez, si lo prefieres).

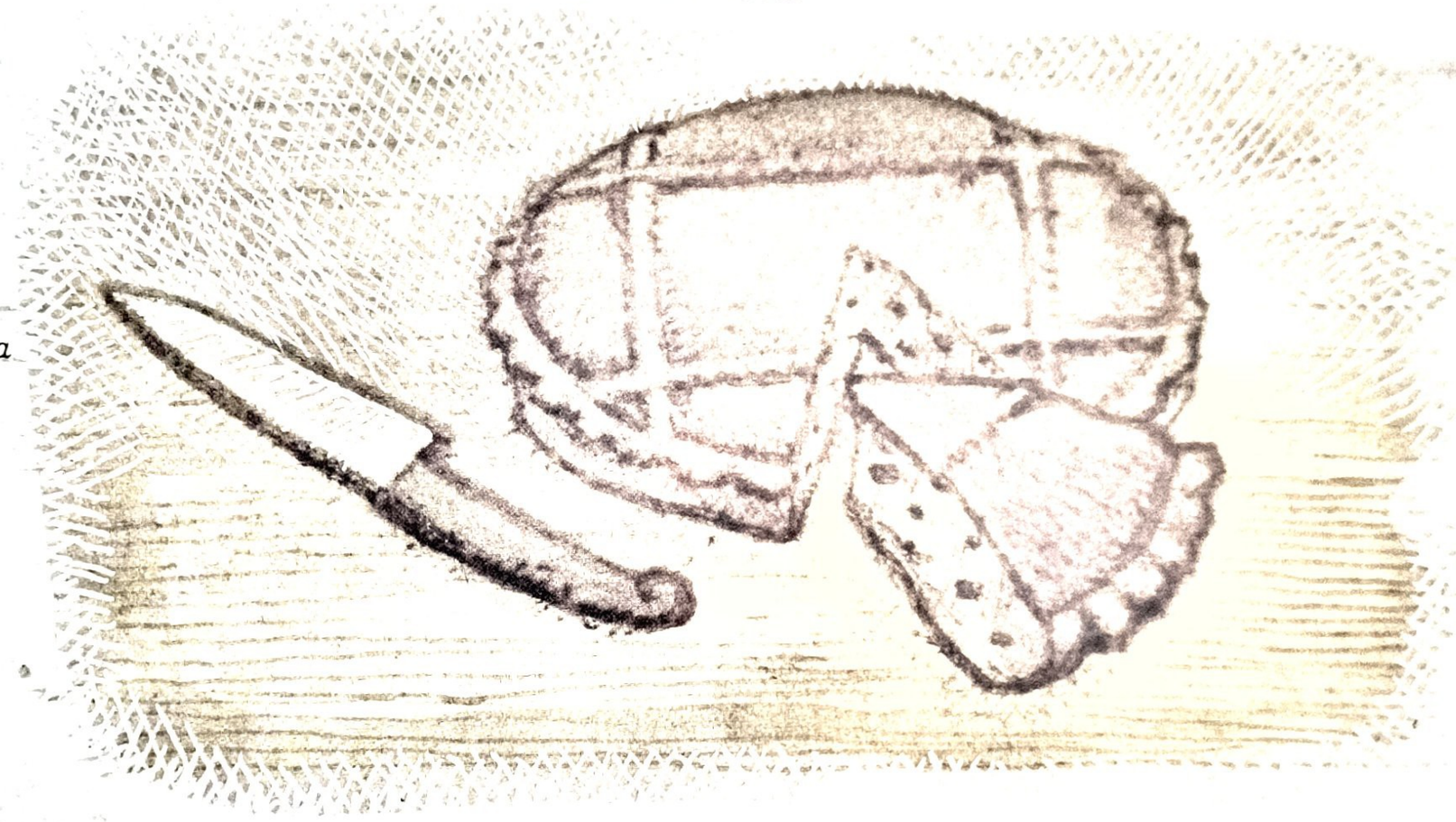
En la Edad Media no se comían las mismas cosas que ahora. Hay dos platos que me encantan de esa época. Aquí están las recetas. ¡Y no precisan ingredientes mágicos. Para prepararlas no necesitarás comprar los productos en la tienda de brujería más cercana, pero convendrá que te supervise un adulto.

PAN DE AJO Y PASAS

Ingredientes

500 g de masa quebrada
600 g de queso fresco
200 g de ajos pelados
200 g de manteca de cerdo
200 g. de pasas
3 huevos
2 cucharaditas de jengibre
2 cucharaditas de canela
1/2 cucharadita de nuez moscada
1/4 de cucharadita de clavo
1/8 de cucharadita de pimienta

Cocer los ajos pelados en agua hirviendo durante un cuarto de hora y pasarlos luego a un cacharro con agua fría. Escurrir y mezclar con el queso y las especias. Añadir la manteca en dados, los huevos y las pasas. Extender la mitad de la masa quebrada en un molde para formar el fondo y un reborde. Echar la mezcla y cubrir con el resto de la masa (uniendo los bordes con la de debajo). Hornear alrededor de 1 hora.



SOPA DE AGRAZ

Ingredientes

1 litro de caldo de pollo
2 cucharadas soperas de vinagre
3 cucharadas soperas de agraz
(una especie de vinagre medieval)
2 huevos
80 g de pan rallado
1 cucharadita de jengibre
1 cucharadita de nuez moscada
1 cucharadita de azafrán
1 pellizco de clavo
1 pellizco de sal

Llevar el caldo a ebullición. Batir los huevos y mezclarlos con el caldo caliente apartado del fuego sin dejar de removerlo. Añadir el pan rallado, las especias disueltas en el agraz y el vinagre. Cocer unos minutos sin dejar de remover.

Cuaderno de notas del aprendiz de mago

Herbario

Cuando pasees, observa las hierbas y plantas que crecen a tu alrededor. Recoge y pega aquí las más extrañas, bonitas y misteriosas, e intenta imaginar para qué podrían servir...

Cuaderno de fórmulas

Ya te he dado algunas. Ahora te toca a ti crearlas. No olvides que las pociones más eficaces están hechas con los ingredientes más comunes.

Ingredientes

3 escamas de dragon
cuerno de fauno
hierro de enanos
4 champiñones del Pais de las Maravillas
5 hiervas Narnianas
1 gema de la tierra de OZ
espada

* Sumerje una espada y le dara la fuerza infinita para hasta una batalla con los peores monstruos que existan y sera incluso mejor que la Excalibur. Tambien funciona para dagas, hachas y bastones y flechas.

Ingredientes

barba de Unicornio
cuerno de unicornio
colmillo de lobo
2 picos de cuervos
cola de centauro
pelo de bakemono
raíz de arbol parlante
alma de cualquier animal

* Te da la capacidad de hacer lo que quieres que pueden hacer los animale, como: escalar paredes, volar, saltar muy alto, tener como 8 veces tu fuerza como una hormiga pero lo mas importante, transportar almas como los cuervos.

Mis criaturas preferidas

Escribe aquí los nombres de tus criaturas favoritas –consulta mi enciclopedia para recordarlas–, así como los de aquellas con las que te hayas encontrado.

* Dragones, trolls, hadas, elfos, hobbits, faunos, enanos, unicornios, la muerte, sirenos, hombres lobo, centauros y sirenas. (Y muchos mas)

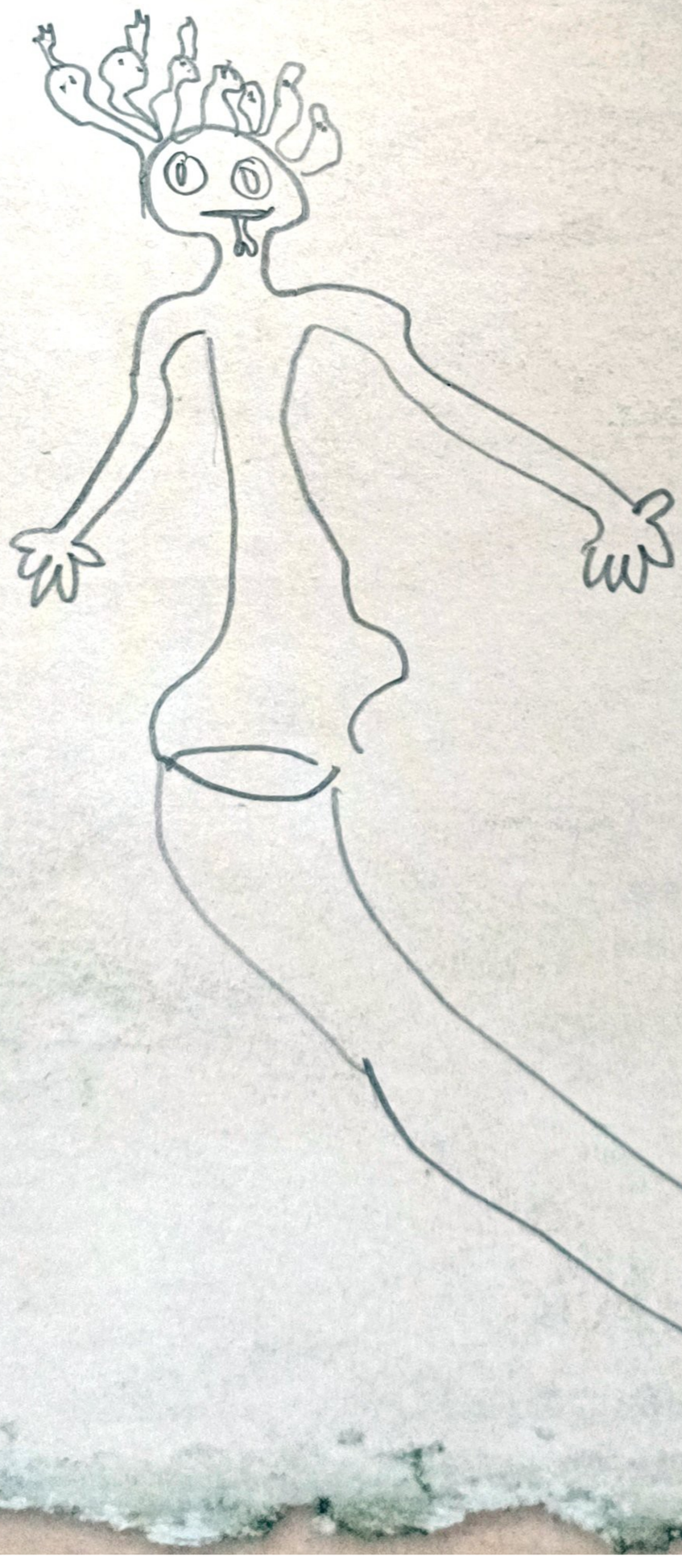
Reinos, castillos y lugares preferidos

Escribe aquí los nombres de los mundos maravillosos o lugares encantados que prefieras –consulta mi enciclopedia para recordarlos–, y los de aquellos en los que hayas estado.

* Camelot, Narnia, OZ, Nunca Jamas, La Tierra Media, Bosques, Jardines Secretos, Mi casa, Coronado, Playa Blanca, El país de las Maravillas, Punta Chame, Esli Games, Play N Trade, el parque de mi casa, la casa de mi papá, la piscina.

Dibujos de monstruos

Para protegerse de una criatura maléfica, nada mejor que dibujarla en mi libro mágico. Quedará automáticamente sometida a ti.



Medusa

Agenda de direcciones del mago

Todo buen mago debe conocer el nombre que emplean (no escribir jamás el verdadero aunque lo sepas) y en qué se especializan sus compañeros. Pregunta a tus amigos magos cuál es su especialidad, anótala al lado del nombre y pega un pelo de él o de ella al lado con un celo. De esta manera quedaréis ligados de por vida.

Ej.: Nicolás el Archimago, especializado en identificación de hierbas.

* Juan Pablo:
Abdullah:
Diego: Es bueno en los videojuegos y pensando.
Ariel:
Oriel:
Valeria:
Sara:

3 escamas de dragon
Cuerno de fauno
hierro de enanos
4 champiñones del país de las maravillas
5 hierbas narnianas
1 gema de la tierra de OZ
Una espada, dagas, hachas, bastones o flechas.

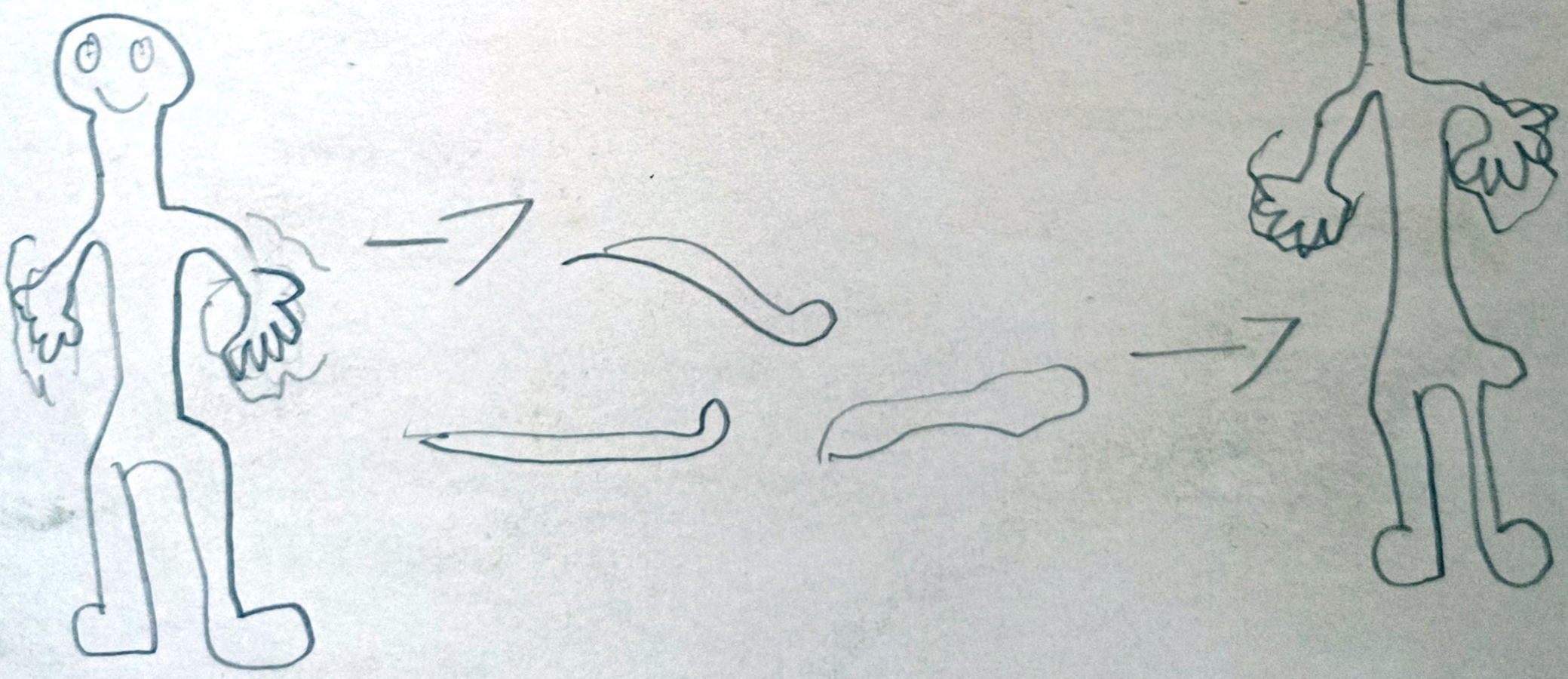
Recordatorio para conjuros mágicos

¿No te acuerdas nunca de tus fórmulas mágicas? ¡Si las escribes en este papel encantado, quedarán grabadas en tu memoria!

Diario de sueños

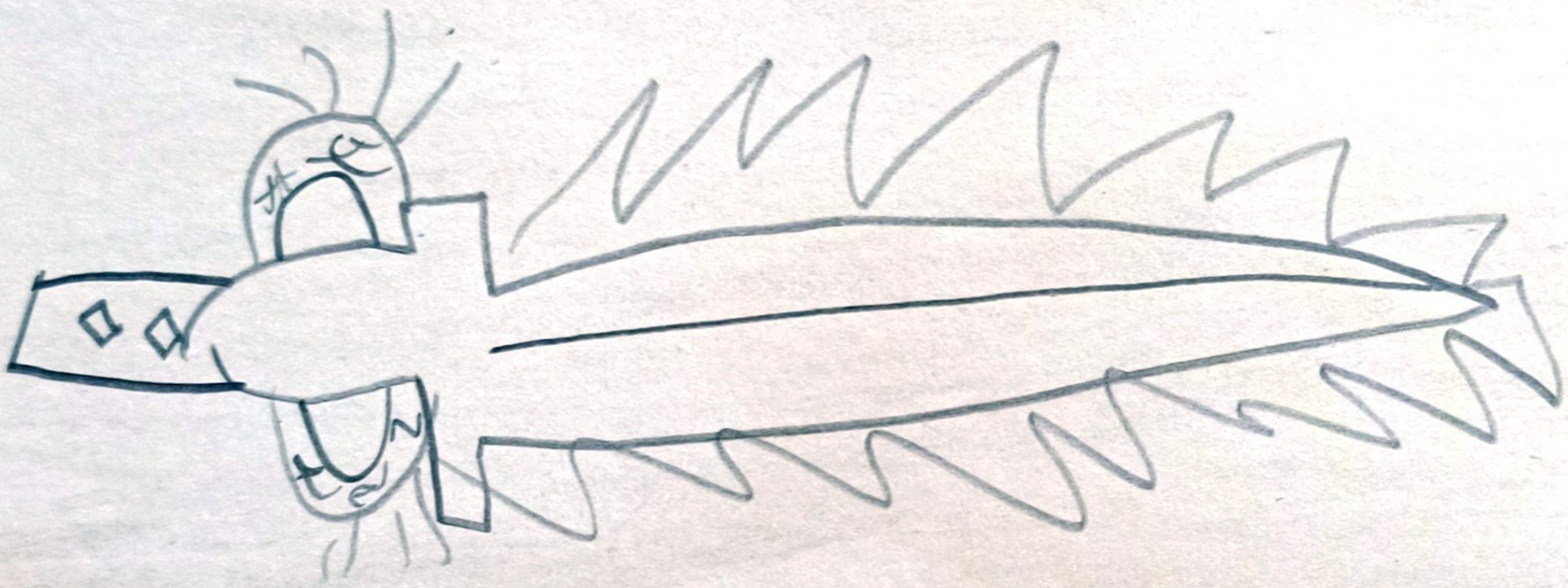
Dibuja o cuenta en esta página un sueño (o varios) que hayas tenido más de una vez. ¿Quién sabe? Quizás alguno sea una visión de tu futuro.
También puedes recortar y pegar imágenes de viejas revistas.

Hace unos días soñé que tenía los poderes de Delsine (el personaje principal de infamous 3)



Tu espada mágica

Dibuja aquí la espada mágica de tus sueños antes de encargársela a los forjadores élficos o enanos, como prefieras.



Los conjuros de los asnos mágicos (ver p. 85)

Tras consultar con tus abuelos o personas mayores que vivan en el campo, anota aquí las fórmulas que te permitirán hacer una pequeña fortuna frotando la piel de un asno.

¿En qué te transformas?

Algunos magos poseen la capacidad de transformarse en animal. Puede que tú también seas un metamorfo y no lo sepas. Dibuja aquí el animal dentro del cual te sentirías más a gusto. Pega al lado una pluma, un pelo o una escama, en función de qué tipo de animal se trate.

Aguila

Las leyendas de tu región

Hay abundantes leyendas y fábulas en las distintas regiones. Son muy antiguas, a veces tristes, pero siempre muy bonitas. Pregunta a tus padres y abuelos, y anota aquí una o varias de las más conocidas. Si encuentras una ilustración de la historia en algún libro, cópiala o pégala al lado.

Libera tu imaginación

Todo el mundo sabe que los brujos están dotados de una imaginación desbordante. Demuestra tu talento inventando a continuación un cuento de hadas.

Érase una vez... Un hombre con poderes que nadie entendía y que le tenían mucho miedo. Pero el hombre no era un monstruo, ni siquiera malvado. Era un hombre normal que un día simplemente tuvo poderes de una vez sin saber como. El hombre se llama Senetrox y ya estaba harto de ser tratado como monstruo. Así que para que le gente dejo de tratarlo mal Senetrox fue a matar a el dragon que aterrorizaba el pueblo donde vivía. Cuando Senetrox partio nadie lo extrañó. En el viaje a lo alto de la montaña conocio dos personas igual a el llamados Tania y Vetrix (todos con poderes) que lo acompañaron a vencer a el dragon. Al final llegaron a la cima de la montaña, pero algo paso... Senetrox, Tania y Vetrix usaron sus poderes 100% al control (porque no los sabían usar) y los 3 combinaron sus poderes durante la pelea y formaron una gran explosion que derroto al dragon. Volvieron y todo el mundo los trato como heroes.

¿Cuál es tu búsqueda?

Como te comentaba, toda gran aventura se organiza alrededor de una búsqueda. ¿En qué consistirá la tuya? Imagina también cuáles serán las pruebas que deberás superar y quién será el enemigo al que te enfrentarás en el combate final.

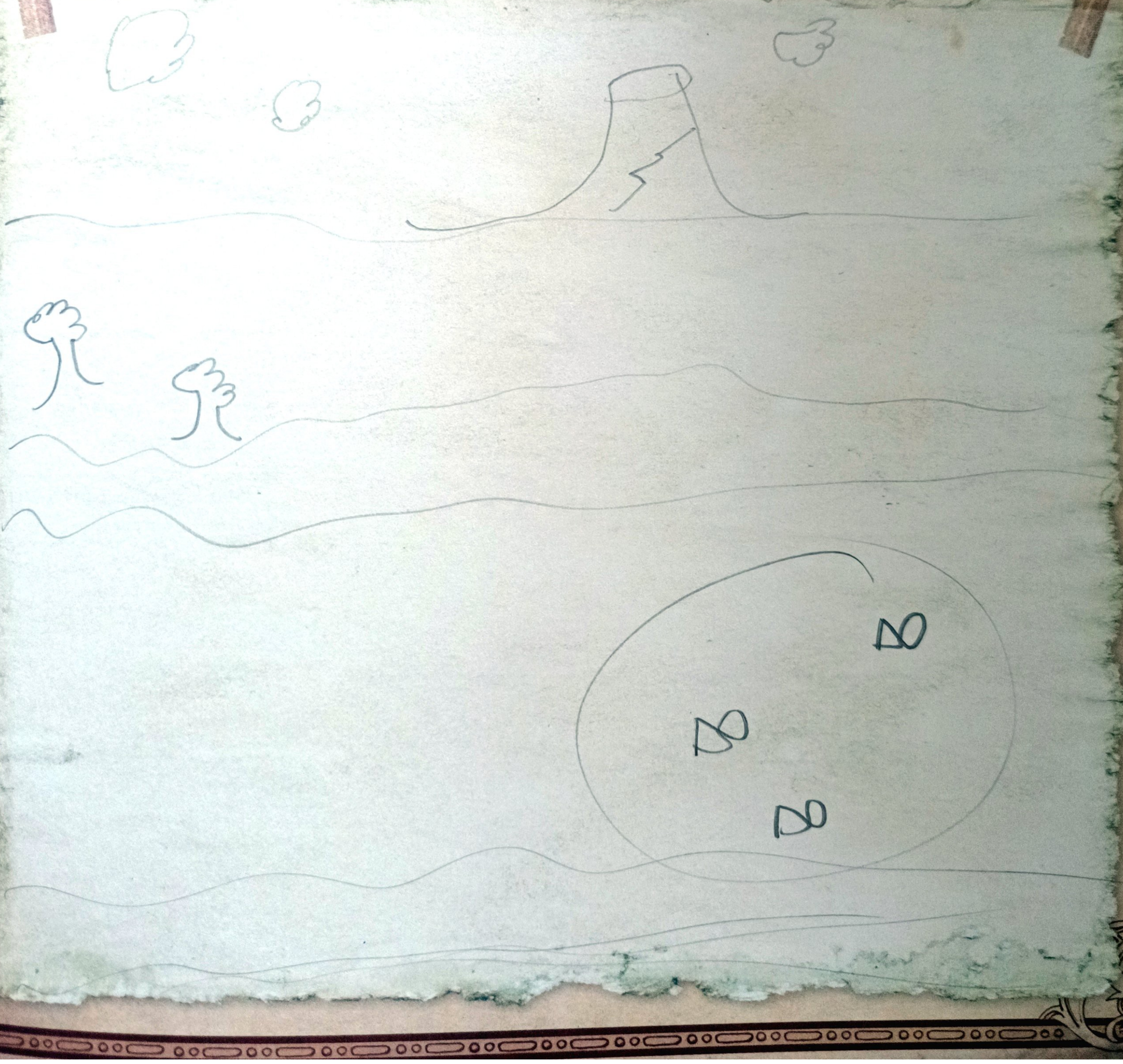
Búsqueda: Comienza cuando se cuentan los rumores de que hay un gran poder que se puede obtener en las entrañas del Volcan Baru. Pero es peligroso porque hay muchos retos y calabozos que superar.

Pruebas: Sale aveces un extraño brillo abajo de el Volcan y se han visto fosiles de extrañas criaturas que al parecer son resistentes al fuego y ademas, tenían armaduras.

Combate final: En un puente enorme abajo de el geiser de lava contra un escorpion gigante volador que resiste lava y con los ojos como punto debil. Al final lo derrote y me dió el poder que quisiera.

La creación de un mundo

¿Sabes que tienes el poder de crear un mundo nuevo con la punta de tu lápiz? Dibuja el mapa de un mundo inventado por ti: traza sus fronteras, ríos y cadenas montañosas; añade algunos lagos, islas y bosques. Pon nombre a todos estos elementos según te dicte tu imaginación.



Solución a las preguntas p. 111

❄ ¿En qué mundo hay una farola en mitad del bosque?
Gormenghast, Narnia, La Tierra Media
Solución: Narnia

❄ ¿Qué necesitas para llegar al país de los gigantes de las nubes?
Un huevo de oca dorado, una judía mágica, unas botas de siete leguas
Solución: una judía mágica

❄ No me eduqué en la selva, ¿quién soy?
Bilbo, Tarzán, Mowgli
Solución: Bilbo

❄ ¿Quién tiene miedo de la luz del día?
Una bruja, un enano, un troll
Solución: un troll

❄ ¿Cuál de estos cuentos no es de Perrault?
Cenicienta, Blancanieves, Piel de asno
Solución: Blancanieves

Créditos de las ilustraciones

Arnaud Cremet : páginas 12, 13, 16, 19, 21, 23, 26, 34, 36, 37, 40, 44, 46, 48, 51, 54, 55, 57, 62, 69, 70, 71, 77, 84, 85, 89, 90, 93, 94, 96, 97, 100, 103, 104, 107, 109, 110, 111, 114, 117, 118, 121, 122, 123, 127, 132, 135, 136, 138, 139, 143, 147, 148, 151, 152, 154, 156, 157.
Vincent Dutrait : cubierta, páginas 24, 25, 29, 30, 33, 43, 52, 58, 61, 65, 66, 75, 79, 80, 83, 86, 113, 128, 131, 144.

Amigo lector:

Sé bienvenido a mi mágico y misterioso mundo.
A lo largo de los siglos, he recorrido miles de territorios extraordinarios y he vivido las más increíbles aventuras, sorteando innumerables peligros, con el único objeto de incrementar mi saber y poder recopilarlo en la preciada enciclopedia que sostienes en tus manos.
Tienes ante ti una obra valiosísima, repleta de notas personales, conjuros y ancestrales secretos, así que debes ser muy cuidadoso... La magia, amigo mío, no es un juego de niños...

Merlín

ISBN: 978-84-677-0818-9
9 788467 708189 126
www.susaeta.com

© Hachette
© Susaeta Ediciones, S.A.
C/ Campezo, 13 – 28022 Madrid
Telf. 91 3009100 - Fax 91 3009118